ВИДЕО НА DVD
BIOSHOCK
ЛУЧШЕ ОДИН РАЗ УВИДЕТЬ!

КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ

WWW.IGROMANIA.RU

ИГРОМАНИЯ

12

МЕГАПОСТЕРЫ
- NEVERWINTER NIGHTS 2
- WARHAMMER MARK OF CHAOS

ДЕКАБРЬ (111) 2006

4 ИГРОВЫЕ НАКЛЕЙКИ

2 DVD №1 В МИРЕ

256 СТРАНИЦ

СВЫШЕ 350 ИГР

...И НА 2DVD

ОН ВСЕ-ТАКИ ВЫЙДЕТ!

В РАЗРАБОТКЕ
S.T.A.L.K.E.R.
WARHAMMER
MARK OF CHAOS

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ
RESIDENT EVIL 4

В РАЗРАБОТКЕ
СФЕРА 2
POSTAL 3

ВЕРДИКТ
CAESAR 4
DARK MESSIAH
OF MIGHT AND MAGIC
BATTLEFIELD 2142
NEVERWINTER NIGHTS 2
GOTHIC 3

МЫ РАСТЕМ
+16
СТРАНИЦ В НОМЕРЕ

ОБЛОЖКА: GOTHIC 3

СВЫШЕ 17 ГБ ДОПОЛНЕНИЯ • СОФТ • ПАТЧИ • ВИДЕО • ДЕМО-ВЕРСИИ • И Т.Д.

ЖУРНАЛ С 2 DVD

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ: МАТЕРИНСКИЕ ПЛАТЫ ПОД CORE 2 DUO • **ПОЛЕЗНЫЙ СОФТ:** РАБОТА С АУДИО

ВИДЕОМАНИЯ
- ASSASSIN'S CREED
- BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY

ИГРОСТРОЙ
- ДЕЛАЕМ FALLOUT 3 ЗА ТРИ ЧАСА
- ВСКРЫВАЕМ HALF-LIFE 2: EPISODE ONE

ИГРА В ОНЛАЙНЕ
- ARCHLORD
- RED ORCHESTRA
- БЫСТРАЯ ПРОКАЧКА В WORLD OF WARCRAFT

SPECIAL
- ВСЕ, ЧТО НУЖНО ЗНАТЬ О МУЗЫКЕ В ИГРАХ
- DEAD OR ALIVE: ЖЕНСКАЯ ГРУДЬ КАК СИМВОЛ МИРА

РУКОВОДСТВА, ПРОХОЖДЕНИЯ, ТАКТИКА
- BAD DAY LA
- CIVCITY: ROME
- DARKSTAR ONE
- GLORY OF THE ROMAN EMPIRE
- SID MEIER'S CIVILIZTION 4: WARLORDS
- БЛИЦКРИГ 2: ВОЗМЕЗДИЕ

НА DVD

СДЕЛАНО В «ИГРОМАНИИ»
- МОДИФИКАЦИЯ ДЛЯ WARCRAFT III КРЕПОСТЬ ЛУЧНИКОВ
- КАРТА ДЛЯ AGE OF EMPIRES 3 ХАРЛАНСКИЙ ТУРНИР

DOOM 3: IN HELL
СНОВА В АД

OPERATION FLASHPOINT: CONSPIRACIES
ПУТЕШЕСТВИЕ В ЧЕРНОБЫЛЬ

18 WHEELS OF STEEL: РУССКИЙ МОД
РОССИЙСКИЕ ДОРОГИ

9 771560 258019 06012

Реклама

Я музыку
Коллекция телефонов Walkman®.
Где бы ты ни был, чем бы ты ни занимался –
возьми с собой музыку.
sonyericsson.com/walkman
W 950i
W 710i
W 850i
Sony Ericsson
WALKMAN

Логотип и торговый знак Walkman™ являются зарегистрированным товарным знаком Sony Corporation.

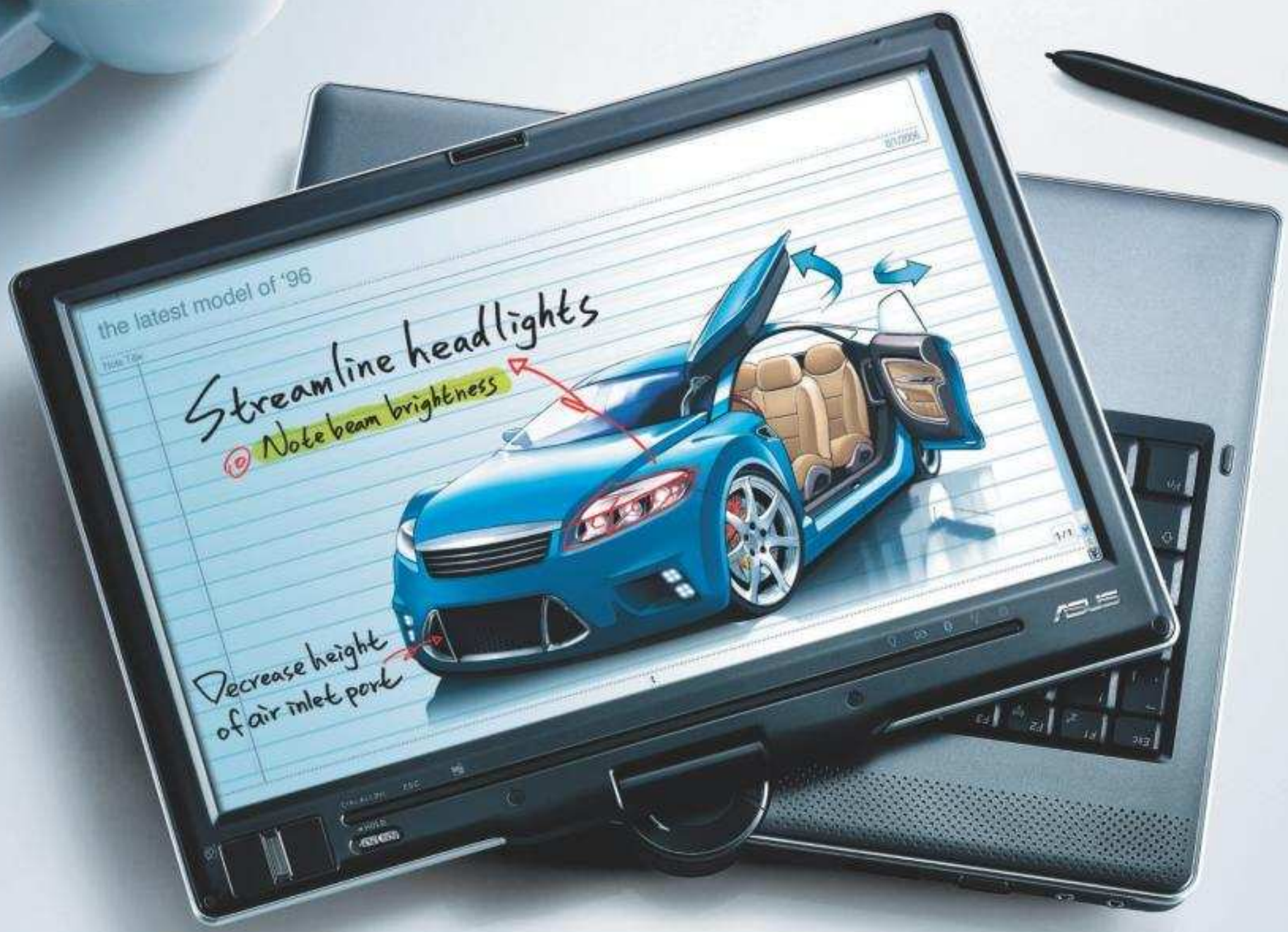
ASUS рекомендует лицензионную Windows® XP Tablet PC Edition

intel Centrino Duo

Core™ 2 Duo inside™

ASUS R1 Tablet PC

Поворачивающийся экран и поддержка режима ввода рукописного текста



товар сертифицирован
Лицензия на продажу на территории РФ

Обладатель наград iF 2006 и Taiwan Symbol of Exellence 2006

www.asus.ru

13.3" поворачивающийся экран и поддержка режима ввода рукописного текста.

R1F - первый в мире планшетный ноутбук размером с лист А4. Возможность ввода рукописного текста делает использование ноутбука еще более удобным и эффективным - делайте заметки, исправляйте ошибки. С помощью электромагнитного пера DigiPen пользователи могут вводить и редактировать документы и изображения так же легко, как на листе бумаги. Ноутбук ASUS R1F создан на базе Технологии Intel® Centrino® Duo для мобильных ПК.

Надежная защита информации

В ноутбуках ASUS используется система распознавания отпечатков пальцев, которая гарантирует безопасность Ваших данных - доступ к информации получит только владелец компьютера.

Гибкая конфигурация

Модульный отсек дает возможность подключения дополнительной батареи или дополнительного жесткого диска даже при включенном ноутбуке.

Поддержка режима ввода рукописного текста

С помощью электромагнитного пера DigiPen пользователи могут вводить и редактировать документы и изображения так же легко, как на листе бумаги.

Удобное управление

Удобно расположенные «горячие клавиши» обеспечивают мгновенный доступ к различным приложениям.

Блокировка клавиш

Не нужно опасаться, что Вы случайно нажмете одну из «горячих клавиш» при вводе рукописного текста - просто заблокируйте их.

- Intel® Centrino® Duo Mobile Technology
- Intel® Core™ 2 Duo Processor T7000/T5000
- Mobile Intel® 945GM Express Chipset
- Intel® PRO/Wireless 3945BG Network Connection

- Лицензионная Windows® XP Tablet PC Edition
- DDR2 667 МГц up to 2 Гб
- 13.3" WXGA Touchscreen, ColorShine, ASUS Splendid Video Intelligence Technology
- SATA HDD 5400 RPM 80/100/120 Гб

- Hot Swappble Slot-in Optical Drive/Super Multi Dual
- 10/100/1000 Ethernet 802.11 b/g Bluetooth V2.0 + EDR
- 3 x USB 2.0, 1 x Express Card, 1 x 8-in-1 Card Reader, 1 x FingerPrint, 1 x TPM (опция)
- 31,7 x 23,2 x 3,5 см; 2,3 кг (с заглушкой модульного отсека и 6-я-ячечной батареей)

Всемирная гарантия 2 года
Горячая линия ASUS: (495) 23-11-999

ASUS®
Rock Solid · Heart Touching

Москва: Портис (495)415-44-10, Артрон (495) 789-85-80, Авакон-М (495) 784-67-36, Белый Ветер - ЦИФРОВОЙ (495) 730-30-30, ION (495) 5-444-333, **NEXUS** (495) 628-23-67, Tenfold Group (495) 545-32-71, **OLDI** (495) 105-07-00, **ПИРИТ** (495) 974-32-10, Polaris (495) 755-55-57, Респект (495) 177-40-77, Санрайз (495) 542-80-70, СтартМастер (495) 785-85-55, ТФК (495) 518-83-58, Умные машины (495) 780-00-41, Ф-Центр (495) 105-64-47, Неоторг (495) 223-23-23, **Санкт-Петербург:** Alpha (812) 320-80-70, Кей (812) 331-24-77, Микробит (812) 333-44-44, Компьютерный мир (812) 333-00-33, СТР Компьютерс (812) 542-45-51, **Барнаул:** C-Trade (3852) 38-10-00, **Воронеж:** РЕТ (4732) 77-93-39, **Екатеринбург:** Клоос (343) 216-17-00, **Краснодар:** Владос (8612) 62-33-73, Санрайз (8612) 640-066, **Красноярск:** Борлас СБ (3912) 56-09-52, **Новосибирск:** НЭТА (3832) 16-33-11, Техносити (3832) 125-333, **Ростов-на-Дону:** Центр-Дон (8632) 698-668, Санрайз (863) 240-11-77, Иманго (863) 232-47-16, Поиск (863) 250-13-00, **Самара:** Прагма (8462) 701-701, Санрайз (846)241-67-53, **Томск:** Интант (3822) 41-55-32, **Тюмень:** AD Systems (3452) 22-35-33, **Челябинск:** Comservis (351) 264-91-91, Японская электроника (3512) 247-47-47, **Уфа:** Кламас (3472) 912-112, Форте ВД (3472) 600-000.

Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino logo, Core Inside, Intel, Intel Core, Intel logo, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel SpeedStep, Intel Viiv, Intel Xeon, Itanium, Itanium Inside, Pentium and Pentium Inside are trademarks or registed trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.

Привет!

Примерно за две недели до того самого момента, как я сидел за рабочим компьютером и набивал эти строки, в нашу редакцию позвонили из типографии и попросили подтвердить заказ на дополнительные семь тонн бумаги. Именно столько и ни килограммом меньше потребовалось для того, чтобы допечатать к «крупнейшему компьютерно-игровому журналу в России» дополнительные 16 страниц.

Как видите, мы продолжаем расти. Начиная с этого месяца вместо классических 240 в «**Игромании**» появляется аж 256 страниц, так что теперь мы не только крупнейший, но еще и самый толстый игровой журнал в нашей и сопредельных странах. Думаю, глупо говорить о том, что мы будем делать с новыми страницами: еще больше рецензий, special-материалов, эксклюзивных новостей и подробностей, расширение наших старых рубрик и введение новых. В общем, планы, как обычно, самые грандиозные.

Кстати, раз уж мы заговорили о масштабах, вот вам пятиминутка занимательной статистики. Мы тут на досуге посчитали, что в каждом номере «Игромании» (на страницах и DVD) напечатано в общей сложности около одного миллиона букв. А это, на секундочку, больше первого тома «Войны и мира»... В общем, считайте, что каждый месяц на вас работает ваш персональный Толстой.

С расширением журнала у нас расширился и редакторский состав. Встречайте новых «старых» людей: после долгого перерыва на должность редактора нашего центрального раздела R&S возвращается звезда танцпола Олег Ставицкий. Теперь с нами человек, который полтора года своей жизни проработал игровым продюсером и хорошенько изучил изнутри всю нашу непростую индустрию. А это, как вы понимаете, означает небывалый всплеск эксклюзива, шокирующих подробностей и прочей инсайдерской информации на страницах «Игромании».

Также в нашу редакцию окончательно переселился хорошо знакомый многим из вас Алексей Моисеев. Еще с прошлого номера он заведует несколькими рубриками, среди которых «Полезный софт», «Мозговой штурм» и (внимание!) «Юмор». И, наконец, Светлана Карачарова, вот уже два года являющаяся нашим главным специалистом по ролевым играм, становится с этого месяца полноправным журнальным редактором. Так что встречайте!

Что же касается любимца публики, факира и йога Андрея Александрова, чье имя вдруг исчезло из синей плашечки справа, то спешим успокоить всех переживающих: ничего страшного с ним не случилось. И хотя Андрей официально больше не числится в редакторском составе «Игромании», он, во-первых, продолжает активно сотрудничать с журналом (он теперь, кстати, в нашей питерской резидентуре), а во-вторых — занимается развитием одного из пока не анонсированных онлайновых проектов нашего издательства. Словом, ждите анонсов и подробностей.

Теперь о самом номере. Как видите, в этом месяце игропад продолжается, и за последние недели на наши головы свалилось как минимум пять весьма достойных проектов. Правда, всю радость события как-то нехорошо омрачил тот факт, что большинство главных хитов месяца выпущены в лучших традициях современности недоделанными. Gothic 3 (*стр. 76*), героиня обложки этого номера, наша надежа, опора и потенциальная главная RPG года, оказалась большим набором всевозможных технических глюков. Не спорим, это великая игра, но нелепые разработческие ляпы и ошибки оставили ее сегодня без положенных наград. Второй ролевой хит месяца — долгожданная Neverwinter Nights 2 (*стр. 80*) — использует главные современные достижения жанра и активно аппелирует к классике вроде Baldur's Gate, но местами глючит так, что хоть угодников выноси. Ну и, конечно, пальму первенства по количеству ошибок на одну строчку кода держит Dark Messiah of Might and Magic (стр. 66), который мы еще пару месяцев назад записывали в главные кандидаты на «Игру года 2006». Это отличный микс из RPG и слэшера с отличной физикой, захватывающим сюжетом и невероятной динамикой... Но ей-богу комиссии ООН по правам человека пора задуматься о легализации телесных наказаний. Тех, кто выпускает игры в настолько сыром виде нужно нещадно сечь...

Как общий итог этого номера — куча хитов и ни одного «Выбора редакции». Так что мы по-прежнему ждем сезона предрождественских релизов. Уж там, поверьте, будет где разгуляться.

Ну и напоследок буквально в двух словах о том, на что еще стоит обязательно обратить внимание в этом номере. Во-первых, в конце октября вновь возвратившийся Олег Ставицкий и наш неизменный видеогуру Антон Логвинов отправились в Киев, чтобы первыми среди всех российских журналистов посмотреть на улучшенный, измененный и обновленный... S.T.A.L.K.E.R. Эксклюзивные подробности о главном долгострое пятилетки, который (вы можете не верить!), похоже, действительно выйдет в начале следующего года, ищите на *стр. 30*. Ну а во-вторых — ни за что не пропускайте нынешний выпуск Special. В течение нескольких месяцев мы работали над материалом о музыке в компьютерных играх. Мы задавали вопросы Йесперу Киду, Майклу Броссу и другим признанным маэстро индустрии, связывались с российскими композиторами и проводили исторические исследования. Итогом всего этого явилась статья «Из чарта вон» (*стр. 194*).

Я же, как обычно, желаю вам счастья, здоровья и успехов и прощаюсь до следующего, последнего в этом году, номера «Мании». Удачи и пишите письма!

АЛЕКСАНДР КУЗЬМЕНКО
ak@igromania.ru

ПОДПИСКА

Информацию о том, как можно подписаться на «**Игроманию**» в России и в 90 других странах мира, смотрите на **DVD** в разделе «**Инфоблок/Подписка**» или по адресу ***www.aviton-press.ru/podpiska.php***

Следующий номер «Игромании» ищите в продаже с 19 декабря!

12 ДЕКАБРЬ 2006

РЕДАКЦИЯ
Главный редактор
Александр Кузьменко
Выпускающий редактор
Игорь Варнавский
Редакторы
Алексей Макаренков, Алексей Моисеев, Николай Арсеньев
Николай Пегасов, Светлана Карачарова, Олег Ставицкий
Технический координатор
Изабелла Шахова
Корректоры
Мария Луговская, Анна Полянская
Программинг сайта и дисков, тех. обеспечение
Денис Валеев, Ирина Сидорова
Ирина Овсянникова, Денис Овчинников
Творческо-производственный состав
Денис Тангалычев, Андрей Чаплюк
Руководитель отдела дизайна и верстки
Роман Грыныха
Дизайнерская группа
Валерий Дмитриевский, Сергей Лянге, Дмитрий Денисенко
Руководитель верстки
Михаил Карасев

DVD
Главный редактор
Степан Чечулин
Редакторы
Антон Логвинов, Семен Чечулин
Дизайнер интерфейса
Илья Галиев

ИЗДАТЕЛЬ
ООО "Издательский дом "ТехноМир"
Генеральный директор
Азам Данияров
Редакционный директор
Денис Давыдов

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ
ООО «Игромедиа»
www.igromedia.ru
ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ
Тел./факс (495) 730-4014
Руководитель отдела рекламы (Россия, СНГ)
Дарья Новоторцева (danja@igromania.ru)
Руководитель отдела рекламы (International Dep.)
Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Менеджеры по рекламе
Ярославна Михайлова (ya@igromedia.ru)
Екатерина Столповская (ametist@igromedia.ru)
Светлана Лозовая (svetlana@igromania.ru)
Надежда Булла (bullan@igromedia.ru)
ОТДЕЛ МАРКЕТИНГА И PR
Тел./факс (495) 730-6694
Руководитель отдела
Юлия Курбатова (kurbatova@igromania.ru)
Менеджеры по маркетингу и PR
Илья Овчаренко (ovcharenko@igromania.ru)
Милан Вучинич (milan@igromania.ru)

РАСПРОСТРАНЕНИЕ И ПОДПИСКА
ООО «Авитон-Пресс»
sales@aviton-press.ru
Тел./факс (495) 642-87-80
Юлия Воробьева, Ирина Ефимова
Дмитрий Емельянов, Серьян Смакаев
Надежда Галиева, Дина Ситдикова

ПРОИЗВОДСТВЕННЫЙ ОТДЕЛ
Елена Шевченко, Надежда Недова, Анастасия Муравьева
Давид Мурадян, Евгений Гудошников

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ
111524, г. Москва, ул. Перовская д.1 (Игромания)
Тел. **(495) 231-2365**
Тел./факс **231-2364**
e-mail журнала: **MANIA@IGROMANIA.RU**
сайт: **WWW.IGROMANIA.RU**

Журналу всегда требуются талантливые авторы. Если вы чувствуете себя таковым — обращайтесь к нам по e-mail — *write@igromania.ru*.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение материалов издания допускается только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

Журнал зарегистрирован Министерством Российской Федерации по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций. Свидетельство о регистрации ПИ №77-16021 от 28 июля 2003 года.

Журнал выпускается в трех комплектациях: с 1 DVD, с 2 DVD, а также вообще без дисковых приложений.

Цена свободная.
Отпечатано в UAB "SPAUDOS KONTURAI" Ltd, Литва.
Печать DVD: "CD Art".

© «Игромания», 1998-2006.

Тираж 237200.

Если у вас возникли какие-либо технические трудности с запуском игроманских DVD, пожалуйста, обращайтесь к нам по e-mail — *dvd@igromania.ru* либо по телефонам редакции.

ЦЕНТР ДОМАШНИХ МУЛЬТИМЕДИА РАЗВЛЕЧЕНИЙ

Персональный компьютер ФРОНТ Т-90 (600) на базе передовой разработки компании Intel, процессора нового поколения Intel® Core™ 2 Duo - это потрясающее быстродействие в обработке информации и максимальная производительность, обеспечивающие комфортную работу сразу с несколькими ресурсоемкими приложениями и возможность наслаждения новейшими разработками мультимедиа-индустрии.

intel Core™ 2 Duo inside™

Два ядра.
Делай больше.

РЕКЛАМА

ФРОНТ

ТЕХНОЛОГИЯ ПОБЕДЫ

www.frontpc.ru
+7 (495) 234-9049

Обозначения BunnyPeople, Celeron, Celeron Inside, Centrino, логотип Centrino, Chips, Core Inside, Dialogic, EtherExpress, ETOX, FlashFile, i386, i486, i960, ICOMP, InstantP, Intel, логотип Intel, Intel386, Intel486, Intel740, IntelDX2, IntelDX4, IntelSX2, Intel Core, Intel Inside, логотип Intel Inside, Intel. Leap ahead., логотип Intel. Leap ahead., Intel NetBurst, Intel NetMerge, Intel NetStructure, Intel SingleDriver, Intel SpeedStep, Intel StrataFlash, Intel Viiv, Intel XScale, IPLink, Itanium, Itanium Inside, MCS, MMX, логотип MMX, логотип Optimizer, OverDrive, Paragon, PDCharm, Pentium, Pentium II Xeon, Pentium III Xeon, Performance at Your Command, Pentium Inside, skoool, Sound Mark, The Computer Inside., The Journey Inside, VTune, Xeon и Xeon Inside являются товарными знаками, либо зарегистрированными товарными знаками, права на которые принадлежат корпорации Intel или ее подразделениям на территории США и других стран.

НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН 6-15
Новостной меридиан 6
Даты выхода игр и игровых фильмов 14

DVD-МАНИЯ 16-27
Сделано в «Игромании» 17
Игровая зона 18
Патчи 20
Веселости 22
Deathzone 23
Демоблок 24
Машина времени 25
Бонусы игровой зоны / Интересности / Руководства и прохождения 27

ВИДЕОМАНИЯ 28-29
Pre-портview Metal Gear Solid 3: Subsistence / Все игры X06 и TGS'06 28
GC'2006: BioShock и Brothers in Arms: Hell's Highway 29

ИЗ ПЕРВЫХ РУК 30-36
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl 30
Warhammer: Mark of Chaos 34

R&S: В РАЗРАБОТКЕ 38-45
Рейтинговая система рубрики R&S 38
Clive Barker's Jericho 39
Brothers in Arms: Hell's Highway 40
Frontlines: Fuel of War 42
A Vampyre Story 44

R&S: ПРЯМАЯ РЕЧЬ 46-48
Postal 3 46

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ 50-53
Resident Evil 4 50

R&S: ВЕРДИКТ 54-91
Jaws Unleashed 54
Меченосец / Barnyard 55
Метро-2: Смерть вождя / Sprint Cars: Road to Knoxville 56
Paparazzi / Backyard Baseball 2007 / PGA Tour 07 58
Championship Manager 2007 59
NHL Eastside Hockey Manager 2007 / Avatar: The Last Airbender
Cabela's Big Game Hunter: 2006 Season 60
Prison Tycoon 2 / В тылу врага: Диверсанты 2 62
Петька 007: Золото партии / Как достать соседа 3: В офисе 64
Desperate Housewives 65
Dark Messiah of Might and Magic 66
Battlefield 2142 70
Scarface 72
You Are Empty 74
Gothic 3 76
Neverwinter Nights 2 80
Caesar 4 82
The Guild 2 84
Warhammer 40 000: Dawn of War — Dark Crusade 86
NBA Live 07 88
Victoria: Revolutions 90
F.E.A.R.: Extraction Point 92
Stronghold Legends 94
Age of Empires 3: The WarChiefs 96
Sid Meier's Railroads! 98
Sword of Stars 100
Mage Knight: Apocalypse 102
Secret Files: Tunguska 104
Football Manager 2007 106
The Sims 2: Pets 108

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ 110-120
Отечественные локализации
Call of Juarez / LEGO Star Wars 2: The Original Trilogy / Reservoir Dogs / Quake 4 110
Area 51 / Freelancer / Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter / 25 to Life 111
Just Cause / Рыцари поднебесья: Операция «Ночной ястреб»
Геракл: Герой против богов 112
Company of Heroes / Величие римской империи / Легионеры: Армия тьмы
Космическая империя 4 114
Civilization 4 / Wildlife Park 2: Заповедник / Фото-сафари / Фаворит 116
Дети Дракулы / Icewind Dale / Биатлон 2006: В погоне за золотом / Just Trains 118
Таблица локализаций
Даты выхода локализаций и отечественных проектов 120

ИГРА МЕСЯЦА 122-124
Итоги голосования за период с декабря 2005 по сентябрь 2006 122
Во что поиграть в этом месяце * Игровой тотализатор 123
«Игромания» рекомендует 124

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ 126-129
«Игромания» отвечает на любые ваши вопросы по играм 126

GAME OVER? 132-133
Во что играли 5, 10, 15 и 20 лет назад 132
Месяц в истории: декабрь 133

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ 134-160
Железные новости 134
Теория
Лучшие игровые гэджеты уходящего года 136
Тесты
Материнские платы под Core 2 Duo 140
Антикварная лавка
История компании ATI 144
Железные новинки
Самое свежее железо отечественного рынка 146
Цифровая жизнь
Последние новинки из мира цифровой техники 150
Новая линейка
Новая линейка от SVEN 152
Компьютер в сборке
Игровая станция YO! G006 от компании ULTRA Electronics 154
Разумный компьютер
Разумный компьютер за разумные деньги 156
Горячая линия: железо
Железные ответы на «железные» вопросы 158

АЛФАВИТНЫЙ СПИСОК ИГР В НОМЕРЕ

10 Wheels of Steel ... 23
18 Wheels of Steel: Haulin' ... 234
187 Ride or Die ... 126
24: The Game ... 10
25 to Life ... 111
7 Wonders ... 177
A Vampyre Story ... 44
Act of War: Direct Action ... 174
Act of War: High Treason ... 174
Agatha Christie: Murder on the Orient Express ... 14
Age of Empires 3 ... 17, 22
Age of Empires 3: The WarChiefs ... 96, 123
Alien Breed ... 133
Aliens vs. Predator ... 14, 26
Alliance: Future Combat ... 235
Alone in the Dark ... 25
Amber: Journeys Beyond ... 25
Anno 1701 ... 14
Ape Academy 2 ... 129
Archlord ... 218
Arden: The World of Shakespeare ... 210
Area 51 ... 111
Assassin ... 133
Assassin's Creed ... 126, 202, 205
Asteroids ... 194
Auto Assault ... 211
Avatar: The Last Airbender ... 60
Backyard Baseball 2007 ... 58
Bad Day L.A. ... 122
Bad Mojo ... 128
Baldur's Gate ... 12
Barnyard ... 55, 123
Battle Chess 2: Chinese Chess ... 129
Battle Engine Aquila ... 198
Battlefield 2 ... 27, 205
Battlefield 2: Special Forces ... 122
Battlefield 2142 ... 20, 27, 70, 123
Bejeweled ... 177
Bible Adventures ... 132
BioShock ... 29
Black & White ... 132
Black Corsair ... 12
Black Dahlia ... 204
BlackThorne ... 129
Blair Witch Project: Episode 1 — Rustin Parr ... 25
Blazing Angels: Squadron of WW2 ... 126
Blue Dragon ... 127
Body Blows ... 133
Breed ... 198, 200
Brothers in Arms: D-Day ... 126
Brothers in Arms: Hell's Highway ... 29, 40
Brute Force ... 195
Buzz! The BIG Quiz ... 129
Cabela's Alaskan Adventures ... 234
Cabela's Big Game Hunter: 2006 Season ... 60
Caesar 4 ... 27, 82
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth ... 122
Call of Duty 2 ... 202
Call of Duty 2: Big Red One ... 129
Call of Duty 3 ... 202
Call of Duty ... 205
Call of Duty: United Offensive ... 129
Call of Juarez ... 110, 122, 234
Catz 5 ... 128
CellFactor: Revolution ... 14
Championship Manager 2007 ... 59
Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay ... 205
Citizen Siege ... 10
Civilization 4: Warlords ... 122
Clive Barker's Jericho ... 39
Clive Barker's Undying ... 25
Close Combat III: The Russian Front ... 15
Close Combat ... 15
Close Combat: Cross of Iron ... 15
Command & Conquer ... 205
Command & Conquer: Renegade ... 198
Commander Keen: Marooned on Mars ... 133
Company of Heroes ... 18, 114, 122, 234
Condemned: Criminal Origins ... 122
Counter-Strike 1.6 ... 230
Counter-Strike ... 23
Counter-Strike: Source ... 23, 230
CSI: 3 Dimensions of Murder ... 126
Culpa Innata ... 14
Cyberia 2: Resurrection ... 129
Cyberia ... 129
DANCE! ... 211
Dark Messiah of Might and Magic ... 66, 123, 126
Darkstar One ... 186
Day of Defeat: Source ... 23
Dead or Alive 4 ... 232
Dead or Alive ... 206
Desperate Housewives ... 65
Devil May Cry 3 ... 27, 122
Diablo 3 ... 15
Diablo ... 129, 200
D-Jump ... 126
Dog's Life ... 128
Dogz 5 ... 128
DOGZ ... 14
Donkey Kong ... 195
DOOM 3 ... 19, 205
DOOM 3: Resurrection of Evil ... 22
DOOM ... 26, 133, 205
Dragon Quest ... 199
Dreamlords ... 211
Driver ... 14, 197
Dungeon Siege ... 14, 196
Ecco the Dolphin ... 123
Emergency ... 7
Eragon ... 14, 129
EverQuest 2 ... 210
Ex Machina ... 20, 187
F.E.A.R. ... 205
F.E.A.R.: Extraction Point ... 92
F1 Racing Championship ... 126
Fable ... 129, 202
Fahrenheit ... 122, 124, 128
Fallout 2 ... 197
Fallout 3 ... 133, 190
Fallout ... 178, 197
Far Cry ... 200, 205
Far Cry: Instincts ... 126
FIFA 07 ... 21, 122, 235
Final Fantasy ... 196, 199
FireStarter ... 202
FlatOut 2 ... 19, 122, 124
Football Manager 2007 ... 106
Freedom Fighters ... 205
Freelancer ... 111
Frontlines: Fuel of War ... 42
FUEL ... 14
Genesis Rising: The Universal Crusade ... 14
Get a Life Show ... 11
Ghost Hunter ... 129
Giants: Citizen Kabuto ... 198
Goon World: Organized Crime Online ... 211
Gothic 3 ... 20, 76, 123, 172
Gothic ... 129
GTA 3 ... 197
GTA: San Andreas ... 12, 20, 128, 190, 193, 205
GTA: Vice City ... 123, 205
Guild Wars ... 196, 198, 210
Guild Wars: Factions ... 205, 211
Gun ... 122
Half-Life ... 123, 127
Half-Life 2 ... 22, 133, 199, 205
Half-Life 2: Episode One ... 122, 124, 187, 190
Halo ... 8, 194
Halo 2 ... 202
Happy Feet ... 14
Hearts of Iron 2 ... 27
Heroes of Might and Magic 5 ... 18, 122, 124, 178, 194, 235
Hitman 2: Silent Assassin ... 197-198
Hitman ... 14
Hitman: Blood Money ... 122, 124, 195, 199, 204
Hitman: Codename 47 ... 205
Hitman: Contacts ... 204
Hobbit ... 129
Homeplanet ... 195, 202
Hoyle Casino 2007 ... 235
Hunting Unlimited 4 ... 235
Ice Age 2: The Meltdown ... 129
Icewind Dale ... 118, 196
Ico ... 129
Indigo Prophecy ... 128
Jak 3 ... 129
Jak X: Combat Racing ... 129
Jaws Unleashed ... 54, 123
Joint Task Force ... 234
Just Cause 2 ... 10
Just Cause ... 112, 122, 234
Just Trains ... 118
KalOnline ... 211
Kane & Lynch: Dead Men ... 205
Killzone ... 129
Killzone: Liberation ... 129
King's Bounty ... 177
Kingpin: Life of Crime ... 129
Left Behind 2: Tribulation Force ... 128
Left Behind: Eternal Forces ... 14
LEGO Star Wars 2: The Original Trilogy ... 110, 122, 205
Limbo of the Lost ... 14
Lineage 2 ... 210
Lineage 2: Chronicle V — Oath of Blood ... 196
Lock On: Горячие скалы ... 24
LocoRoco ... 129, 206
Lost Planet ... 12
Lost ... 126
LOTR: The Battle for Middle-earth 2 — Rise of the Witch-King ... 14
LOTR: The Battle for Middle-earth 2 ... 20, 122
Mafia: The City of Lost Heaven ... 197
Mage Knight: Apocalypse ... 102, 234
Manhunt ... 12
Mass Effect ... 12
Max Payne 2: The Fall of Max Payne ... 200
Max Payne ... 199
MDK 2 ... 205
Men of Valor ... 196
Metal Gear Solid 3: Subsistence ... 28
Metal Gear Solid ... 194-195
Metrobotik ... 11
Miami Vice ... 129
Might and Magic ... 128
Might and Magic: Book I ... 132
Mr. Mosquito ... 128
Myst 4 ... 174
Myth III: The Wolf Age ... 198
NBA Live 07 ... 88, 234
Need for Speed Underground 2 ... 199
Need for Speed: Most Wanted ... 13, 122, 124, 233
Neverwinter Nights 2 ... 14, 123
Neverwinter Nights ... 12, 24
NFS Underground 2 ... 200
NFS Underground ... 199
NFS: Most Wanted Black Edition ... 200
NHL 07 ... 21
NHL Eastside Hockey Manager 2007 ... 60
Nightmare Creatures ... 26

Nintendogs 123, 128
Nocturne 26
Oddworld: Abe's Oddysee 199
Oddworld: Munch's Oddysee 204
Oddworld: Stranger's Wrath 204
Oni 127
Open Season 126, 234
Operation Flashpoint 21, 24, 133
Pac-Man 194
Painkiller 228
Panzer Elite Action 174
Paparazzi 58
Paradise 234
ParaWorld 234
Peter Jackson's King Kong 126
PGA Tour 07 58
Planescape: Torment 129, 197
PlanetSide 210
Postal 3 . . . . . 46, 133
Postal 129
Prey 12, 27, 122, 124, 196, 198
Primal 129
Prince of Persia 126, 200
Prince of Persia: The Sands of Time 128
Prince of Persia: The Two Thrones . . . 122, 195-196
Prince of Persia: Warrior Within 196
Prison Tycoon 2: Maximum Security 62, 234
Project Gotham Racing 3 232
Project X 133
Pro-Rally 2001 126
Quake 2 Mission Pack: The Reckoning 129
Quake 4 . . . . . 110, 228, 232-233
R.O.S.E. Online 211
Radarscope 195
Ragnarok Online 2 211
Ragnarok Online 211
Ratchet & Clank 206
Rayman 2: Revolution 126
Rayman 3: Hoodlum Havoc 126
Rayman Raving Rabbids 14, 126
Red Orchestra 216
Red Steel 126, 200
Redneck Deer Huntin' 129
Redneck Rampage Rides Again: Arkansas 129
Redneck Rampage 129
Requiem 211
Reservoir Dogs 110
Resident Evil 2 26
Resident Evil 4 . . . . . 50, 126
Resident Evil 8, 14
Ripper 204
Rise & Fall: Civilizations at War 27
Rock & Roll Racing 129
Rogue Warrior 13
Rome: Total War — Barbarian Invasion 22
Rush for Berlin 197
Ryzom 211
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl 30, 202
Scarface 72, 123
Scarface: The World is Yours 129, 234
Seaman 133
Secret Files: Tunguska 104
Serious Sam 123
Seven Kingdoms: Conquest 14
Sid Meier's Civilization 4 116
Sid Meier's Civilization 4: Warlords 19
Sid Meier's Railroads! 98
Silent Hill 12, 127, 198
Silent Hill: Origins 198
Silent Hunter 3 126
Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific 126
SIN Episodes: Emergence 198
Space Invaders 194
SpellForce 2: Shadow Wars 177
Sprint Cars: Road to Knoxville 56, 234
Spy Hunter 14
Star Trek: Legacy 14
Star Wars Galaxies 210
Star Wars: Battlefront 2 24
Star Wars: Knights of the Old Republic 2 —
The Sith Lords 24
Star Wars: Knights of the Old Republic 12
Star Wars: Lethal Alliance 126
Starcraft 129
Starcraft: Brood War 232
Starshatter: The Gathering Storm 14
Street Riders 126
Stronghold 2 19
Stronghold Legends 20, 27, 94
Stylia 211
Super Mario Bros. 196
Superfrog 133
Supreme Ruler 2010 9
Supreme Ruler 2020 9
Sword of Stars 100
System Shock 26
Tabula Rasa 211
Taz: Wanted 133
Team Fortress 2 133
TES 3: Morrowind 196, 198
TES 4:
Oblivion . . 11, 18, 122, 124, 170, 186, 193, 196, 198
The Chronicles of Spellborn 211
The Death and Return of Superman 129
The Dog Island 126
The Fall: Last Days of Gaia 174
The Getaway: Black Monday 129
The Guild 2 . . . . . 84, 123, 234
The House of the Dead 132
The Hulk 123
The Lord of the Rings Online 210
The Movies 18, 122, 124
The Movies: Stunts & Effects 27
The Punisher 129, 174
The Regiment 198
The Secret of Evermore 196
The Settlers 2: 10th Anniversary 9, 20, 234
The Shield 10, 14
The Ship 234
The Show 7
The Sims 2 22
The Sims 2: Pets 109, 123, 129
The Sims Online 133
The Sims 133, 177
The Sims: Unleashed 128
The Warriors 12
Time N Tales 211
TimeShift 235
Titan Quest 18, 122, 124, 188, 192
TOCA Race Driver 3 122
Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter 2 . . . 8
Tom Clancy's Ghost Recon:
Advanced Warfighter 111, 122, 126, 174, 200
Tom Clancy's Rainbow Six 3 126
Tom Clancy's Rainbow Six 3: Athena Sword . . . 126
Tom Clancy's Rainbow Six 3: Iron Wrath 126
Tom Clancy's Rainbow Six: Critical Hour 126
Tom Clancy's Rainbow Six: Rogue Spear 126
Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 126
Tom Clancy's Splinter Cell 126
Tom Clancy's Splinter Cell:
Chaos Theory 126, 174, 199, 204
Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent . . . 126, 202
Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow . . . 126
Tomb Raider 198-199
Tomb Raider: Legend 122, 199, 202
Tomb Raider: The Angel of Darkness 196
Tomb Raider: The Prophecy 126
Total Annihilation 196
TrackMania Nations 22
True Crime: Streets of L.A. 204
Ultima Online 133
Unreal Tournament 2007 205
Vanguard: Saga of Heroes 211
Victoria: Revolutions 90
W.A.R., Inc. 205
Warcraft III 17, 24
Warcraft 129
Warhammer 40 000: Dawn of War —
Dark Crusade 86, 123-124, 196, 235
Warhammer 40 000: Dawn of War —
Winter Assault 24, 233
Warhammer 40 000: Dawn of War 196
Warhammer: Mark of Chaos 34
Wildlife Park 2: Заповедник 116
Wolfenstein 3D 205
World Championship Poker 10
World of Warcraft 11, 129, 177, 205, 210, 220
World of Warcraft: The Burning Crusade 210
Worms 133
Wu Ji 126
Xenus 195
XIII 126
You Are Empty 74, 123, 127
Адреналин 2: Час пик 195
Анабиоз 127
Биатлон 2006: В погоне за золотом 119
Блицкриг 2 17
Бросок на Берлин 27
В тылу врага 2 . . . . . 23, 122
В тылу врага: Диверсанты 2 62
Величие римской империи 114
Власть закона 202
Восточный фронт: Неизвестная война 235
Геракл: Герой против богов 112
День Победы 2: Новая война 27
Дети Дракулы 119
ДОМ 3 211
Исход с Земли 6
Казаки 2: Битва за Европу 27
Как достать соседа 3: В офисе 64
Код доступа: РАЙ 202
Коллапс 178
Корсары 3 122
Космическая империя 4 114
Космические рейнджеры 2: Доминаторы 20
Легенда о рыцаре 177
Легионеры: Армия тьмы 114
Метро-2: Смерть вождя 56
Меченосец 55
Мор. Утопия 202
Онибляйд 27
Перл-Харбор 24
Потька 007: Золото партии 64
Рыцари поднебесья:
Операция «Ночной ястреб» 112
Сфера 2 212
Танита, или Морское приключение 122
Фаворит 116
Фото-сафари 116

Внекомпьютерные игры
AD&D 2nd Edition 238
Dungeons & Dragons 236, 238
HeroQuest 238
Ingenious 238
Legend of the Five Rings RPG 238
Magic: The Gathering 236, 238
Risk Godstorm 238
World of Warcraft TCG 236, 238

ПОЛЕЗНЫЙ СОФТ 162-168

Практика
Программы-лаунчеры 162
Софт для работы с музыкой 164

Софтверный набор
Гвоздь набора * Свежатина! * Игроманский стандарт 166

ИГРОСТРОЙ 170-193

Вступительное слово 170
Локализация по-русски: как переводили «Готику 3». Часть 2 172
Форум разработчиков: игровой конвейер 176

Мастерская
Fallout 3 за 3 часа 180
Геройский редактор: FAQ 184
Игровое редактирование 186

Вскрытие
Half-Life 2: Episode One: оружейная Гордона Фримена 190

Горячая линия: игрострой
Горячие ответы на любые игростроевские вопросы 192

SPECIAL 194-208

Специальный репортаж
Из чарта вон: все, что нужно знать об игровой музыке 194

Игровое кино
D.O.A. Dead or Alive 206

Игровая библиотека
Diablo. The Black Road 208

ИГРА В ОНЛАЙНЕ 210-227

Новости онлайновых игр 210
Ждем: Сфера 2 212
Играем: Red Orchestra 216
Играем: Archlord 218
Играем: быстрая прокачка в World of Warcraft 220
Новости интернета 222
Веб-дизайн для начинающих 224
Интересное в Сети 226

КИБЕРСПОРТ 228-233

Вести с полей 228
Обучение 229
Дневник A-Gaming: Toshiba Challenge 2006 230
Репортаж мирового финала World Cyber Games 2006 232

КОДЕКС 234-235

Стандартные коды 234
Читательские пасхалки 235

ВНЕ КОМПЬЮТЕРА 236, 238

Новости внекомпьютерных игр 236
Обзор сета Magic: The Gathering — «Спираль времени» 238

ПОЧТА «ИГРОМАНИИ» 240-245

Шоу-программа «Старпом и Светлана» 240

ЮМОР 246, 249

Компьютерно-игровые анекдоты 246

КАЛЕНДАРЬ 247-248

Resident Evil 4 247
Battlefield 2142 248

МОЗГОВОЙ ШТУРМ 250-252

Тест №76. Декабрь 250
Скриншурс №12. Декабрь * Фотографическая память №12. Декабрь 251
Подведение итогов за №10/2006 * Правила участия в конкурсах 252

ОСОБОЕ МНЕНИЕ 254

Железный занавес 254

МЕГАПОСТЕР «ИГРОМАНИИ»

Neverwinter Nights 2
Warhammer: Mark of Chaos

НАКЛЕЙКИ «ИГРОМАНИИ»

You Are Empty
Scarface
Need for Speed: Carbon
Gothic 3

РЕКЛАМА В «ИГРОМАНИИ»

Обложка:
Sony Ericsson 2-я обложка
Kraftway 3-я обложка
1C 4-я обложка

В номере:
1C 95, 101, 107, 125, 130-131, 171, 185, 201, 203, 209
A-Boston & Zyxel 149
A-One 255
ASRock 155
ASUS 1
Creative 59
Digitex 159
DMC Group 161
Exciland 256
Foxconn 139
Gigabyte 49
Gigagames 65
Hamaxa 179, 237
Kingmax 23
Logitech 153
Mados 221
Microlab 143
NIKITA 253
Nival Interactive 29, 37, 121
Razer 19
TopDevice 141
Zboard 21
Акелла 9, 11, 13, 15, 57, 69, 93, 97, 103
Бука 63, 99, 109, 175, 189, 207
Мир фантастики 113
МТС 33
Новый Диск 115, 117, 119, 169
Руссобит-М 163, 215, 231, 239
Сибилант 61
ТехноМир 27, 243, 245
Фронт ПК 3
ШОК 105

Хвала всем высшим силам, в этом месяце разработчики и издатели решили слегка отдохнуть от сиквелов с дополнениями, анонсировав какое-то подозрительно большое количество оригинальных (иногда с натяжкой, но все же) проектов. Да, **Bethesda** грозится выпустить очередную порцию **Oblivion**, **Blue Byte** делает уже шестых **«Сеттлеров»**, а **Matrix Games** прикидывает, как бы половчее вытрясти из фанатов **Close Combat** их денежки, но это лишь часть общей картины.

Та же Bethesda пробует себя в жанре классических шутеров от первого лица, взявшись за издание новой игры от **Zombie Studios** (и пусть результат пока не впечатляет; попытка не пытка), **BioWare** махнула рукой на фэнтези и подалась в научно-фантастические дебри, помешанная на сиквелах и аддонах студия **Threewave Software**, кажется, все-таки решилась бросить свои силы на создание оригинального продукта, а немцы из **Sixteen Tons Entertainment** провели ритуальное сжигание коробок из-под всех четырех частей МЧС-симулятора **Emergency** и провозгласили себя адептами военных RTS.

И только в экранизационном море нынче полный штиль: от **Halo** убежало сразу два прокатчика, а новых продюсеры фильма еще не нашли. Такими темпами **Microsoft** возьмет, да и махнет на это дело рукой, а Питер Джексон займется «Хоббитом» и объявит себя самым занятым человеком на свете, которому нет дела до каких-то там Halo-экранизаций.

Не дай бог, конечно. Не дай бог.

Ведущий рубрики: Михаил Судаков

АНОНСЫ

Тайна новой планеты

Не совсем понятно, куда целится главный герой, но явно не в этого вооруженного типа.

Российская компания **Parallax Arts Studio** загорелась желанием скормить нам с ложечки в 2007 году очередную околоапокалипсическую историю, воплотившуюся в шутере от первого лица (а чего вы ждали от создателей **«Ликвидатора»** и **«Утопии Сити»**?) под названием **«Исход с Земли»** (**Exodus from the Earth**). Действие игры разворачивается в 2016 году: ученые-астрономы наконец-то доказывают, что все эти годы не зря ели свой хлеб, обнаружив, что наше замечательное Солнце вот-вот (буквально через 50 лет) превратится в красный гигант, погубив на Земле все живое. Те же самые светила науки начинают судорожно искать выход из сложившейся ситуации: очевидно, что человечеству нужно либо улетать на другую планету, либо как-то адаптироваться к новым условиям жизни.

Исследование необходимых мутаций берет на себя корпорация А.Х., специализирующаяся на генной инженерии. В кратчайшие сроки ее специалисты разрабатывают технологию, которая действительно позволяет людям выживать во враждебной окружающей среде. Есть лишь одна загвоздка — для этого нужно регулярно производить инъекции таинственного минерала, что автоматически ставит человечество в прямую зависимость от А.Х. Вскоре у правительства появляется информация, что корпорации известно местонахождение планеты земного типа, однако эти сведения держатся в тайне, чтобы можно было увеличить продажи минерала, а потом и захватить власть над всем миром. Что ж, с обманщиками вселенских масштабов поступать следует соответственно, поэтому власти отправляют в недра корпорации главного героя — бравого вояку по имени Фрэнк, которому предстоит разнюхать все корпоративные секреты и тем самым спасти человечество от незавидной участи.

В основе «Исхода с Земли» лежит движок **Riposte** компании **ToolsMedia Corp.**, который на словах выглядит традиционно сногсшибательно, а вот на деле ничем таким сверхъестественным похвастаться не может. Налицо плохонькие текстуры, не самые выдающиеся игровые модели, да и архитектура откровенно так себе — словом, типичная заурядность, коих в игровой индустрии тьма тьмущая. Впрочем, все это в первую очередь относится к замкнутым помещениям в недрах корпорации — открытые просторы чужой планеты выглядят чуть более живенько.

Геймплей, по большому счету, тоже крайне стандартен: беготня по уровням, отстрел врагов и общение с дружественными персонажами (от агентов служб безопасности до киборгов) — вот, в принципе, и все блага, которыми нас собирается порадовать эта игра. Разработчики, правда, твердят еще что-то о *«динамичном и непредсказуемом сюжете»*, *«потрясающих визуальных эффектах»* и принадлежности «Исхода с Земли» к пантеону лучших шутеров современности, но было бы странно, если б они ничего подобного не утверждали, не так ли?

Природа чужой планеты отдает розовым цветом. Интересно, что бы сказали по этому поводу биологи?

● **Stardock** перенесла релиз **Dark Avatar** (официального дополнения к глобальной космической стратегии **Galactic Civilizations 2: Dread Lords**) с осени 2006 года на февраль 2007-го.

● Корейская студия **Redduck** анонсировала онлайновый шутер **AVA** на движке Unreal Engine 3. Первые скриншоты внушают оптимизм, закрытое бета-тестирование должно начаться в декабре 2006 года — увы, пока лишь в Корее.

АНОНСЫ

Шоу маст гоу он

Как следует поразмявшись с сериалом **Emergency** (четыре части плюс два Deluxe-издания — это вам не шуточки), немецкая компания **Sixteen Tons Entertainment** решила заняться серьезным делом — созданием военных стратегий в реальном времени. И первым блином на этой кухне должен стать проект **The Show**, который можно смело окрестить помесью **MechCommander** с **«Бегущим человеком»**, хотя Стивен Кинг в соавторах сценария, конечно же, не числится.

Сюжет игры довольно забавен — США переживает очередную гражданскую войну, в результате которой Калифорния провозглашает независимость, а президентом новой страны становится республиканец Лоу Бакстер (запомните, республиканцы плохие!), который на поверку оказывается злобным диктатором, предпочитающим держать население в железных рукавицах, а всех несогласных с партийной линией отправлять в лагеря, где довольно быстро не остается вообще никакого свободного места.

Единственное, на что могут надеяться политзаключенные (и обычные уголовники, разумеется), так это на победу в шоу, участники которого объединяются в «Команду преступников» и воюют с правительственными войсками на огромном искусственном острове, расположенном в 20 милях от калифорнийского побережья. Несчастные зеки не подозревают, что их шансы на выживание стремятся к нулю слева; демократическое правительство южной части США не может спокойно смотреть на все это безобразие и под видом урки посылает в Калифорнию своего лучшего агента Фрэнка Харриса. Чтобы, так сказать, разобрался и пресек на корню.

Поделившись с общественностью завязкой сюжета, Sixteen Tons Entertainment сочла свою миссию выполненной и об игровом процессе особо не распространяется, хотя релиз назначен уже на весну 2007 года. Известно лишь, что игроков ожидают 15 видов мехов, 21 вид пехотинцев, бесчисленные возможности по апгрейду юнитов, а также 10 многопользовательских карт и мощный сингл. С другой стороны, этого вполне достаточно, чтобы составить о The Show первое впечатление, особенно при наличии симпатичных скриншотов.

Местный пейзаж слегка выжигает глазную сетчатку, ну да и пес с ней. Зато красиво.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Выбор ЕСТЬ

Каковы времена, таковы и нравы. Те проблемы, которые были актуальны еще десять лет назад, сейчас кажутся смешными и совершенно несерьезными — им на замену приходят новые напасти, к сожалению, намного более страшные. Например, наркомания.

Истерия по поводу наркотиков продолжается уже достаточно долгое время, выливаясь в разного рода концерты, образовательные программы и тому подобную суету. Будем называть вещи своими именами — большинство подобных мероприятий хоть и несут в себе положительный заряд, но срабатывают с точностью до наоборот. Запретный плод оказывается слишком сладок. Совершенно иную по формату антинаркотическую акцию под названием **«Поезд в будущее»** организуют правительство Москвы и ФСКН (Федеральная служба по контролю за оборотом наркотиков). Что в ней такого необычного, спросите вы?

Во-первых, «Поезд в будущее» — это вполне реальный поезд, который уже отправился в путешествие по маршруту Курган — Иркутск — Ангарск — Хабаровск. В каждом из городов уже прошли или вскоре пройдут масштабные мероприятия с клубными вечеринками, конкурсами и тому подобными прелестями жизни.

Во-вторых, сама идея акции заключается в том, чтобы предоставить молодежи выбор. Показать мир, который интересен сам по себе без всяких наркотиков, но на который попросту не хватает времени. А это в том числе и компьютерные игры.

«Профилактика наркомании не должна сводиться к одним лишь запретам. В своих программах мы не бьем по рукам, не бросаемся лозунгами вроде «Скажи наркотикам нет». Молодежь воротит от этого. Поэтому мы подаем все по-другому — интересно, захватывающе, стремясь занять их внимание, повести за собой, — говорит генеральный продюсер Всероссийской антинаркотической программы «Поезд в будущее» Дмитрий Арсеньев. — *Мы проводим чемпионат по компьютерным играм, после чего слышим мнение, что игры — это тоже форма зависимости, нечто вроде «заменительной терапии». В каком-то смысле это, наверное, так. Но если миллионы детей сидят за компьютерами и часами играют в игры, то это в любом случае лучше, чем если бы они употребляли наркотики».*

На сцене разворачивались напряженные баталии, а в зале — напряженное боление.

В рамках акции в каждом из городов Федерация компьютерного спорта России устроит чемпионат под названием **«Большой бой»**. Его участники должны будут доказать свои силы не только в компьютерных играх, но и в самом настоящем пейнтболе, а это уже не шутки. Тут можно и шариком получить довольно ощутимо, да и адреналин играет так, как будто находишься в реальном бою. Никакие наркотики не дадут таких ощущений.

Помимо того, в каждом из городов будут активно работать профессиональные психологи, граффити-художники, артисты и музыканты. Да и развлекательных мероприятий запланировано достаточно много — театральные постановки, концерты, викторины с ценными призами и многое-многое другое.

«Мы им сейчас покажем класс, только дайте шлем надеть!»

● В очередном финансовом отчете Ubisoft намекнула, что в начале 2007 года на прилавках запросто может появиться **Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter 2**. Целевые платформы, к сожалению, указаны не были.

Отступники

Похоже, на студию **Bungie** и ее материнскую нынче компанию **Microsoft** кто-то не слишком добрый, но очень умелый наложил проклятие, чья главная задача — любыми средствами не допустить суперхит **Halo** на большой экран. Причем подозревать в запрещенной ворожбе следует, наверное, либо злейших врагов, которые страшатся еще большей популяризации и без того прославленного бренда, либо самых преданных фанатов. Последних напряженные мыслительные процессы частенько заводят в трущобы таких вот примерно идей: «*Экранизация по умолчанию гадость, потому что великолепие оригинала недостижимо*», «*Подайте мне побуквенный перенос игры на кинопленку, и мы скажем, что это хорошо*» и так далее. Ну бог с ними, с упертыми фанатами и ненавистниками, вернемся к суровой реальности, которая в отношении несчастной Halo не просто сурова, а в некоторой степени даже жестока.

Месяц назад мы писали о том, какие, с позволения сказать, звезды уселись за штурвал экранизации: вы наверняка уже провели не одну бессонную ночь, в красках представляя себе, чем может обернуться для фильма такой подбор персонала. И вот — новый удар, который, надо заметить, будет посильнее предыдущего: компании **Universal Pictures** и **20th Century Fox**, почти полтора года назад вырвавшие у конкурентов права на прокат Halo в Северной Америке и остальном мире соответственно, вдруг задали стрекача — да такого поспешного, что мировая общественность до сих пор ломает голову над его причинами.

Слухи ходят самые разные. Один из самых популярных гласит, что прокатчики-дезертиры испугались непомерно разросшегося бюджета, который сначала вроде как составлял $135 млн, но потом по всяким разным причинам устремился к небесам. Однако **Кен Камис**, представитель хало-продюсеров **Питера Джексона** и **Фрэн Уолш**, категорично заявил по этому поводу следующее: «*Единственный бюджет, который мы обсуждали, — это 145 миллионов минус 12,5-процентная скидка за съемки в Новой Зеландии. То есть, если кто не в ладах с арифметикой, что-то около 128 миллионов. Чай, не «Кинг-Конга» снимаем*».

Истина же, скорее всего, заключается в остром нежелании Universal и Fox платить Microsoft оговоренные ранее 10% от конечной прибыли с проката, $5 млн из которых пришлось бы отстегнуть уже 15 октября. Судя по всему, экранизация Halo осталась без прокатчиков незадолго до этого дня, а то, что весь мир узнал о столь печальном событии несколько позже, так это нормальная практика как в киношной, так и в любой другой развлекательной (и не только) индустрии.

Microsoft, ясное дело, не смогла удержаться от язвительного комментария по поводу сложившейся ситуации. Корпорация заявила, что жутко разочарована поступком своих бывших партнеров — дескать, негоже сначала соглашаться на предложенные условия (тем более что ранее Microsoft требовала либо 15% от прибыли, либо $10 млн на бочку), а за несколько дней до дедлайна по первой выплате включать заднюю передачу.

Однако предательство предательством, а снимать кино все-таки надо. Поэтому подготовительные работы не будут остановлены ни на секунду (более того, парни из спецэффектной студии **WETA** уже якобы натворили такого, что все случайные очевидцы от радости падают в обморок), а поиск новых прокатчиков активно ведется — Microsoft вполне обоснованно надеется, что желающих посверкать своим логотипом перед начальными титрами Halo найдется немало. Вопрос лишь в том, получится ли на этот раз договориться о цене.

А закончим мы эту новость на более приятной, хотя и не имеющей никакого отношения к Halo ноте: компания **Sony Pictures** заявила, что первый трейлер фильма **«Обитель зла: Вымирание»** (снимает его, напомним, Рассел Малкахи — тот самый, что поставил **«Горца»** и **«Тень»**) объявится в кинотеатрах 16 февраля, одновременно с **«Призрачным гонщиком»** — тоже экранизацией, но не игры, а комикса, с Николасом Кейджем в главной роли. Причем вместе с роликом «Обители зла» покажут и второй полноценный трейлер «Человека-паука-3», а на это зрелище прибегут поглазеть все фанаты комиксов на свете — даже те, кому Призрачный гонщик и Кейдж до лампочки. Что ж, за «Вымирание» можно только порадоваться — пристальное внимание ширнармасс картине обеспечено.

P.S. Буквально за несколько часов до сдачи номера стало известно, что экранизация Halo все-таки отложена на неопределенный срок. То есть теперь мы ее не увидим даже и в 2008 году.

Застывший в героической позе Master Chief и не знал, что от него только что отказались Universal и Fox.

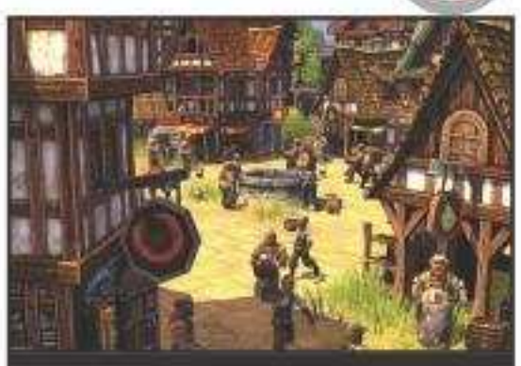
Огнестрельное оружие себя не оправдало, пора хвататься за колюще-режущее.

● Вице-президент **Epic Games** Марк Рейн озвучил бюджет блокбастера **Gears of War** — $10 млн. Это, разумеется, без учета стоимости движка, который разработчикам, по известным причинам, не стоил ни цента.

Шестое ПОСЕЛЕНИЕ

Известная франко-немецкая поговорка гласит: *«Сколько веревочке ни виться, а от сиквелизации «Сеттлеров» никуда не уйти»*. Вероятно, ею и руководствовалась компания **Ubisoft**, анонсировавшая уже шестую (нет, ну вы представляете?!) инкарнацию знаменитого стратегическо-экономического сериала. Разработкой игры, как водится, занимается студия **Blue Byte**, которая сваяла все предыдущие части, включая недавний ремейк **The Settlers 2: 10th Anniversary**.

Разработка **The Settlers 6** ведется параллельно, причем результаты трудов немецких дизайнеров и программистов уже можно посмотреть на первых скриншотах. Как и следовало ожидать, с них на нас взирает полное трехмерье и привычное буйство красок. Скорее Blue Byte сделает из «Сеттлеров» экшен от первого лица, чем откажется от обжигающе-яркой палитры.



Даже в приближении игра выглядит более чем приятно. Торговец сыром откровенно позирует камере.

Об игровом процессе известно мало — только то, что можно будет строить города, а потом с умильной улыбкой наблюдать за суетой их жителей. Ай, удивили! Еще обещают одиночную кампанию с неким подобием сюжета — какая-никакая, а особенность геймплея. Релиз The Settlers 6 назначен на 2007 год, месяц не уточняется.

Год 2020-й

Потенциальные диктаторы, не наигравшиеся в мировое господство после приобретения стратегии **Supreme Ruler 2010**, буквально через годик получат шанс еще немного покуролесить на просторах Земли-матушки. А все благодаря студии **BattleGoat Studios**, анонсировавшей сиквел с незамысловатым названием **Supreme Ruler 2020**. Вопрос на засыпку для самых маленьких наших читателей: когда числительное из заголовка доползет до 2100, если сиквелы будут выходить раз в полтора года?

Перейдем к делу. Разработчики не утверждали прилюдно, что для сколько-нибудь серьезного продолжения им банально не хватило времени, однако такой вывод несложно сделать, бросив взгляд на куцый список новшеств. В их числе: улучшенные графика (карты и юниты обзаведутся разрешением поболее), звук и музыка, *«искусственный интеллект нового поколения»* (да, прямо так и говорят), упрощенный интерфейс, *«продвинутый дизайн единого мира»* (сражаться можно как за крохотный регион, так и за всю планету), а также режим sandbox, позволяющий игроку настраивать геймплей так, как ему вздумается.

Появление Supreme Ruler 2020 в продаже, напоминаем, состоится осенью 2007 года. С вопросами *«Чего они там так долго возятся? Хочу побыстрее покончить с Великобританией!»* обращайтесь, пожалуйста, не к нам, а в ООН.

Поскольку скриншотов из Supreme Ruler 2020 не существует в природе, предлагаем вам освежить свои воспоминания о Supreme Ruler 2010.

ЖАНР КВЕСТ

Акелла

Barrow Hill

Curse of the Ancient Circle

ПРОКЛЯТИЕ ДРЕВНЕГО КУРГАНА

Забытые кельтские мифы ожили в глухих лесах английской провинции. Под древним могильником, который местные жители издавна называли Barrow Hill, пробудилось зловещее и темное нечто. Веками мрачные легенды графства Корнуолл ждали своего часа. Тени из смутного прошлого вернулись к жизни - возрожденные, полные злой силы и терзаемые голодом... Неведомый ужас стал расползаться по лесам и пустошам, стоило лишь солнцу, освещающему унылый ландшафт, опуститься за горизонт. Перед вами в быстро сгущающихся сумерках лежит пустынная дорога, ведущая к старому кургану. Вслед за знаменитым ученым, вам предстоит узнать, что Barrow Hill - не просто рукотворный холм, украшенный живописными каменными глыбами. Постепенно к вам придет понимание того, что не всех могил должны были касаться лопаты археологов. Но придет слишком поздно

ОСОБЕННОСТИ

Роскошное и увлекательное, вызывающее восторг и страх приключение с видом от первого лица

Пугающе реалистичные звуковые эффекты: стрекотание сверчков, шорох ветвей, хлопанье крыльев птиц...

Логичные, органично вплетенные в сюжет головоломки

Древние руины Barrow Hill воссозданы по фотоснимкам реальных кельтских памятников юго-западной Британии

Все звуки и шумы записаны разработчиками в лесах и долинах графства Корнуолл

LIGHTHOUSE INTERACTIVE

SHADOW TOR

Barrow Hill: Curse of the ancient circle © Lighthouse Interactive Game Publishing BV 2006. All rights reserved. Developed by Shadow Tor Studios. Published by Lighthouse Interactive Game Publishing BV. The Shadow Tor Studios logo and the Lighthouse Interactive logo are registered trade marks. All other trade marks are properties of the respective owners.

www.akella.com

СОЮЗ

М.видео

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ" и "М Видео"

© 2006 ООО «Акелла» Все авторские и имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется. Игры с доставкой www.cdgames.ru
Оптовая продажа: Москва, (495)383-46-14, nataly@cdnavigator.ru
Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@msgbox.ru
Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, akellarostov@aaanet.ru
Новосибирск, (383)227-74-64, akellansk@akella.com
Екатеринбург, (343)297-34-42, akellaekb@sky.ru
Тех. поддержка: (495) 353-4612, E-mail: support@akella.com
Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua
Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, телефакс (812) 252-49-65.

Акелла

РЕКЛАМА

● Представители шведской **Avalanche Studios** признались родной прессе, что уже вовсю работают над сиквелом **Just Cause** для платформ PC, Xbox 360 и PlayStation 3. Подробности об игре, к сожалению, не разглашаются.

● **Microsoft** с гордостью сообщила, что ее онлайновая служба Xbox Live насчитывает уже 4 млн активных подписчиков. Летом 2007 года их число должно перевалить за 6 млн (а, значит, появится еще больше хороших игр).

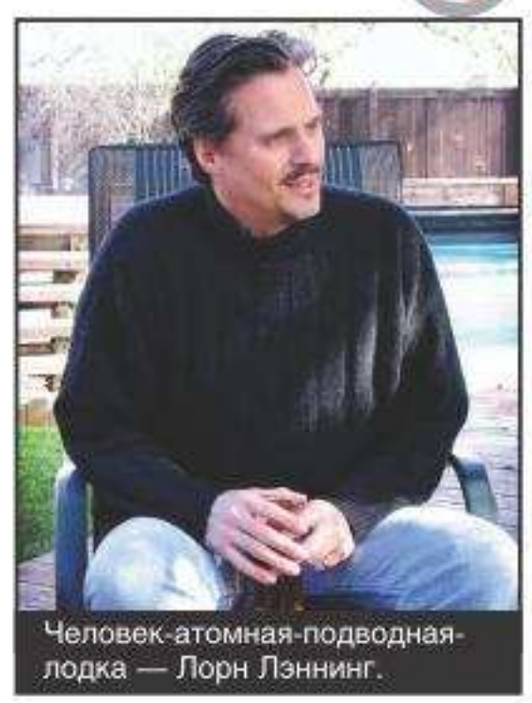
Гражданин ЛОРН

Недолго смогли прожить Лорн Лэннинг и студия **Oddworld Inhabitants** без игровой индустрии. Год назад эти безусловно уважаемые господа громко хлопнули дверью, заявив, что в столь жестоком бизнесе не место творческим людям, а место им на телевидении и в кино. Там, дескать, есть возможность реализовывать свежие идеи и концепции, чем Лорн сотоварищи и собрались заниматься до потери пульса.

И вот мечта бывших игроделов осуществилась — сейчас они работают над компьютерным фильмом **Citizen Siege** совместно с продюсером «Шрека» Джоном Х. Уильямсом и анимационной студией **Vanguard Animation**, которую многие знают по мультфильму **«Валиант. Пернатый спецназ»**. Недовольно кривить рот не стоит — да, этот мультфильм про военных почтовых голубей не хватал звезд с неба, зато и стоил сущие копейки — всего $35 млн. Совершенно очевидно, что Лорн Лэннинг, уже застолбивший за собой место в режиссерском кресле, хочет избавить свою компанию от лишнего риска, сильно опасаясь повторения истории с **«Последней фантазией»** — на нее **Sony** потратила $137 млн, а собрала в США только $32 млн. Не самая приятная на свете арифметика, факт.

Так вот, с Citizen Siege такой беды случиться не должно: во-первых, налицо маститый продюсер, во-вторых, талантливый режиссер (см. ролики к играм из серии Oddworld), в-третьих, киноиндустрия за последние пять лет немного изменилась, окончательно приняв CG-ленты в свои ряды. И наконец, последний аргумент — параллельно фильму разрабатывается одноименная игра, к которой Лэннинг и его команда имеют самое непосредственное отношение.

Сюжет фильма и игры пока что держится в секрете, хотя уже известно, что это будет нечто вроде современной версии знаменитого оруэлловского **«1984»**. Недалекое будущее, власть над миром захватили мегакорпорации, в главных героях числится эмигрант, вернувшийся на родину и обнаруживший откровенный дефицит свободы, — словом, общий настрой нам знаком по тысяче и одной антиутопии, но парни из Oddworld Inhabitants, нет никаких сомнений, смогут выжать даже из самой банальной завязки все креативные соки.


Человек-атомная-подводная-лодка — Лорн Лэннинг.

Вызывают некоторое опасение лишь сроки, в течение которых этот творческий люд планирует закончить работы над фильмом и игрой. Речь идет как минимум о двух годах, так что в кинотеатрах и на экранах мониторов мы увидим Citizen Siege лишь в 2008-2009 году. А то и позже.

Герой БОЕВИКА

В 2002 году на экранах американских телевизоров появился сериал **The Shield**, рассказывавший обывателям о нелегкой жизни полицейских вообще и детектива Вика Мейки из элитного спецотряда в частности. Коп, предпочитающий руководствоваться лозунгом «цель оправдывает средства», очень полюбился публике, которая готова верить в летающего по небу мужика в синем костюме, но презрительно морщит носик, когда ей пытаются втюхать служителя закона, ни разу не отдубасившего какого-нибудь подозреваемого.

Сериал выдержал уже пять сезонов и в 2007 году собирается обрушиться на зрителей в шестой раз. По популярности он, конечно, сильно уступает культовому **«24»** (да и Кифер Сазерленд — актер куда более известный, нежели Майкл Чиклис), однако не настолько, чтобы не обзавестись собственной игрой, как принято в приличных телесемействах.

Строго говоря, разработка The Shield началась достаточно давно — еще в то время, когда издателем игры была **Sammy Studios**, не успевшая побрататься с **SEGA**. Затем случилось Великое Японское Объединение, и разработка студии **Point of View** (лучше бы вам не знать, что еще вышло из-под ее пера; **World Championship Poker** — вот что) оказалась где-то между небом и землей. К счастью, не так давно на проект обратила пристальное внимание **Aspyr Media**, которая и пообещала издать его в Европе и Северной Америке уже этой зимой.

Чего ни в коем случае не стоит ожидать от The Shield, так это невероятных графических излишеств и высоких технологий — игра разрабатывается одновременно для PC и PlayStation 2, что накладывает определенный отпечаток. А вот более-менее правдоподобное воссоздание атмосферы сериала — это запросто. В конце концов, если вышло у разработчиков **24: The Game** (PS2), то почему Point of View не сдюжит?

Этому вовсю поспособствуют лицедействовавшие на телевидении актеры (включая самого Майкла Чиклиса), которые пообещали принять участие в озвучке, а также игровой процесс, основанный на повседневной работе полицейского детектива. Ну, вы понимаете: налеты на наркопритоны, отлов и отстрел серийных убийц, перестрелки, засады и все такое прочее. Плюс не стоит забывать, что Вик — не самый правильный коп на свете, поэтому не гнушается выбить из бандита нужные сведения кулаком да прикладом пистолета, скрыть от коллег ценную информацию или даже взять на лапу, если того требуют обстоятельства.

Прелестный, если задуматься, тип. Настоящий герой боевика.

Лысый бугай с пистолетом наголо — это и есть Вик Мейки. Самый подходящий типаж для такой работы.

● Культовый **South Park** отметился сразу двумя сериями на игровую тематику. В одной (вышла в октябре) речь шла про **World of Warcraft**, в другой (вышла в ноябре) про приставку Wii.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Своя игра

Даже самые рьяные ненавистники культурного (антикультурного?) феномена под названием «реалити-шоу» наверняка хоть раз в жизни ловили себя на крамольной мысли: а каково это — находиться под прицелом телекамер и пристальным наблюдением миллионов зрителей, вести себя то ли как законченный болван, то ли как скучающий по родному дурдому психопат и, разумеется, отчаянно пытаться оставить с носом всех остальных претендентов на Главный Приз, каким бы он ни был?

Get a Life Show (бывш. **MetrobotiK**) — это, конечно, не полноценная замена, а откровенный суррогат вышеупомянутого развлечения, однако спасибо студии **Artisticsoft** и на том. В главных героях здесь ходит именно участник одноименного реалити-шоу, действие которого происходит в Париже, Нью-Йорке и Буэнос-Айресе. Главная цель всего мероприятия — достичь высот в карьере, образовании, материальном положении, здоровье или простом человеческом счастье. Для этого протагонист устраивается на работу, посещает банки, казино, предается порочному шоппингу — в общем, живет самой обычной жизнью, разве что чуть более целеустремленно, чем это принято у большинства других людей.

С двумя сотнями баксов в кармане особо не разгуляешься. Но попробовать можно.

Самые пассивные участники шоу будут постепенно отсеиваться, причем ими могут оказаться как компьютерные персонажи, так и самые настоящие люди — о мультиплеере и даже таком не шибко популярном режиме, как Hot Seat, разработчики тоже не забыли.

Несмотря на уверения Artisticsoft в невероятной технологичности своего проекта, выглядит он просто ужасно, а в 2007 году, когда должен состояться релиз, глядеть на Get a Life Show без слез жалости будет нереально. И нам, увы, почему-то не кажется, что это именно тот случай, когда геймплей затмевает собой все недостатки.

АНОНСЫ

Рыцарский АДДОН

Каждый зарабатывает себе на жизнь как может: **Blizzard** неутомимо стрижет купоны со всех семи миллионов пользователей **World of Warcraft**, остальные MMORPG-производители пытаются ей подражать, ну а те компании, которым не посчастливилось выдать на-гора что-нибудь платно-онлайновое, изыскивают другие способы извлечения баксов из населения.

Bethesda, к примеру, повадилась выпускать мелкие дополнения к **Oblivion**, которые можно скачать с официального сайта игры за умеренную плату. Сейчас там валяется ровно семь таких аддонов и аддончиков стоимостью от $0,99 до $2,99, а 21 ноября появится еще один, самый дорогой — Knights of the Nine за $9,99. Столь высокая цена обусловлена повышенным содержанием новых квестов, персонажей, подземелий и прочей обязаловки. Появится даже новая фракция, а игрок сможет возглавить свой собственный рыцарский орден и повести его на священную войну с колдунским королем, который жаждет отомстить богам за неприятности в личной жизни.

Любопытно, что Knights of the Nine появится не только в Сети, но еще и в розничной продаже. При этом покупатели коробки с этим дополнением получат в комплекте все остальные семь штук — совершенно бесплатно, ясное дело. Это касается обеих версий игры — как для PC, так и для Xbox 360. А что до запланированного на ноябрь PS3-релиза Oblivion, то он будет оснащен **Knights of the Nine** изначально.

Добро обязано быть не только с кулаками, но еще и вот с такими замечательными игрушками.

Акелла

КВЕСТ

the Secrets of Atlantis THE SACRED LEGACY

Атлантида
СЕКРЕТЫ ПОГИБШЕГО КОНТИНЕНТА

HOWARD BROOKS KATE SULLIVAN JAMES ELLIOT

Distributed by NOBILIS

ATLANTIS INTERACTIVE ENTERTAINMENT

1937 год. Уже запалены пожарища Второй Мировой... Но только Говарду Бруксу известно, что еще большей катастрофой грозит неразгаданная тайна далекого прошлого!
По силам ли тебе, молодому инженеру обхитрить зловещую тайную организацию и первым добраться до наследия почившей в веках Атлантиды? Выследить знаменитого археолога мисс Саливан и бывшего капитана Натаниэла Блэквуда, чтобы отыскать загадочный воздушный корабль великих Атлантов?
Испытай свой интеллект десятками головоломок и загадок, вот уже столетия не поддающихся никому из смертных!
Аутентично воссозданные 30-е, великолепный дворец Макао, Эмпайр Стэйт Билдинг, руины Месопотамии – самые живописные и заманчивые уголки мира откроются перед твоим пытливым взором.

В новом эпизоде эпической серии квестов Atlantis тебя ждут:

- Захватывающий сюжет, атмосферное и высокоинтерактивное окружение
- 30 интереснейших персонажей
- Кинематографичность и обилие видеовставок
- Потрясающая графика и культурная достоверность игровых локаций
- Необычные загадки

The Secrets of Atlantis: the Sacred Legacy © 2006 Nobilis / developed by Atlantis Interactive Entertainment – All Rights Reserved. Nobilis Group and its logo are registered trademarks of Nobilis Group

РЕКЛАМА

www.akella.com

СОЮЗ

М.видео

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ" и "М.Видео"

© 2006 ООО "Акелла"
Все авторские и имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется. Игры с доставкой www.cdgames.ru
Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, nataly@cdnavigator.ru
Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@msgbox.ru
Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, akellarostov@aaanet.ru
Новосибирск, (383)227-74-64, akellansk@akella.com
Екатеринбург, (343)297-34-42, akellaekb@sky.ru
Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com
Представитель на Украине -"Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua
Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.

Akella

● Вестибулярно-выворачивательный шутер **Prey** разошелся тиражом более 1 млн копий. И это, надо полагать, не предел.

● **Groove Games** объявила о появлении в Торонто новой студии-разработчика под названием **Bedlam**. В прошлом ее сотрудники работали над такими играми, как **Grand Theft Auto: San Andreas**, **Manhunt**, **The Warriors** и сериалом **Silent Hill**.

Эффект ЭКОНОМИИ

Всем, кто не любит выкидывать деньги на ветер, но при этом искренне считает, что ни один по-настоящему достойный игропродукт не должен проплыть мимо, наверняка знакомо популярное развлечение *«Угадай, какой консольный суперхит выйдет на PC, а какой — нет?»*. Популярно оно по одной простой причине — порой любимые разработчики подкладывают своим фанатам откровенную свинью — с помпой объявляют новую и почти наверняка шедевральную игру эксклюзивом для какой-нибудь Xbox, PlayStation, а то и вообще GameCube. А поскольку покупать консоль ради одной-единственной игры жутко не хочется, остается лишь ждать, верить и надеяться, что под словом «эксклюзив» девелоперы подразумевают *«нигде, кроме этой приставки»*, а никак не *«больше вообще нигде, даже не просите»*.

Mass Effect — новая ролевая игра от **BioWare**, причем отнюдь не на фэнтезийную, а на космическую тематику — согласитесь, лакомый кусочек для любого жанропоклонника. Изначально проект был заявлен только для Xbox 360 — лишний повод порадоваться для **Microsoft**, небольшая головная боль для **Sony** (все без исключения PlayStation никогда не испытывали дефицита RPG) и громогласные рыдания тех людей, кто знает BioWare по всевозможным **Baidur's Gate**, **Neverwinter Nights** и **Star Wars: Knights of the Old Republic**. Теперь горючие слезы можно утереть, поскольку Mass Effect — одна из самых технологичных разработок для платформ нового поколения — грядет и на PC. Когда именно, точно сказать нельзя, но вполне вероятно, что весной 2007 года (если все пойдет по плану). Ну а если совсем реалистично, то игру стоит ждать где-нибудь во второй половине следующего года.

Действие нового проекта BioWare происходит в далеком будущем, когда земляне разлетелись по всему космосу, познакомились с иными расами и завели с ними всякие разные отношения — дружеские и не очень. В основе сюжета покоится легенда о том, что каждые 50 000 лет в галактику вторгается армада агрессивных машин. Эти милашки, эдакие вставшие не с той ноги Бендеры (*«Kill all humans»* помните?), истребляют под корень все органические формы разумной жизни, а потом снова куда-то пропадают на полсотни тысячелетий. Как положено, легенда оказывается чистой правдой, и главному герою — капитану третьего ранга Шепарду, бороздящему космос на корабле «Нормандия» вместе со своим элитным подразделением, — предстоит остановить вторжение, которое, честно говоря, больше смахивает на планомерную зачистку территории. Люди травят крыс и тараканов, роботы травят людей и алиенов — все логично.

Протагонистический путь, далекий от предопределенности (игрок может либо «сконструировать» Шепарда по своему вкусу, либо выбрать один из предложенных вариантов, а затем развивать его способности в одном из трех направлений: солдат, техник или биотик), будет изобиловать путешествиями по галактике, разговорами с ее обитателями и, разумеется, боевыми действиями. Если верить уже обнародованным видеороликам, все аспекты игры выглядят на твердую пятерку: перестрелки динамичны и красивы, а болтовня по душам со встречными-поперечными вообще не поддается никакому описанию — парни из BioWare до того здорово реализовали эмоции и мимику принимающих участие в диалоге персонажей, что недолго и с фильмом спутать. Нет, серьезно. Возвращаясь к экшену, нельзя не отметить, что сугубо ролевое прошлое разработчиков и здесь дало о себе знать: воевать с врагами, слава богу, приходится в реальном времени, однако в любое время обмен любезностями можно поставить на паузу и раздать своим союзникам приказы, которые будут исполнены с ювелирной точностью.

А мораль сей басни такова: поскольку из-за Mass Effect покупать Xbox 360 теперь вовсе необязательно, Microsoft остается надеяться лишь на успех не менее гипнотической игры **Lost Planet**. Мы же, в свою очередь, пожелаем **Capcom** принять единственно правильное решение — портировать этот безостановочный экшен на PC. Как и Mass Effect, оно буквально само напрашивается.

«Вы общайтесь, господа, общайтесь. Я не помешаю».

В команде у главгероя есть и существа женского пола.

Корсар В ЧЕРНОМ

Если вас еще не утомили вконец все эти игры про пиратов, корсаров и прочую морскую лихобратию (что, вообще говоря, странно — обязаны были утомить), то итальянская студия **Virtual Identity**, наверное, не зря засела за разработку **Black Corsair** — не мышонка, не лягушки, а неведомой зверушки. Жанр игры с трудом подвергается идентификации — если верить официальным глашатаям и собственным глазам (на официальном сайте уже валяется трейлер), то нас ждет на треть экшен, на треть квест, на треть файтинг плюс еще маленькая щепотка стратегии.

Сюжет игры берет в оборот благородного корсара Эрика Блэкрока, чьих братьев зачем-то похищает капитан Ван Гулд — гадский пират, коему болтаться бы на рее, а не промышлять киднэппингом. Помогают Эрику его верные друзья — здоровяк Ван Стиллер, шустрый Шармо и очаровательная Хороната. Кстати, в основе этой истории лежит одноименная книга испанского писателя Эмилио Сальгари, по которой уже успели наснимать и фильмов, и мультфильмов (преимущественно испанских, понятное дело), а вот до игр почему-то додумались только сейчас.

Ну, додумались, и слава богу. Тем более что, несмотря на свою прямо-таки чудовищную несерьезность, Black Corsair запросто может оказаться неплохим развлечением. Судите сами — в сражениях с главным героям иногда участвует больше сотни врагов, каким-то чудом умещающихся на одном экране. Драка при этом выглядит примерно так: взмах ногой — и британские солдафоны разлетаются во все стороны на манер кеглей для боулинга; другой взмах — в полет отправляется еще одна партия супостатов. Смешно до истерики, но бодренько и вроде бы совсем не напряжно.

Все это сопровождается выполнением каких-то заданий, болтовней с другими персонажами, эквилибристикой а-ля Лара Крофт и даже — свят-свят-свят! — попрыгунчиками в стиле братьев Марио. Солянка то есть получается та еще — и это скорее хорошо, чем плохо. Ибо если зацепить игрока больше нечем (а Black Corsair — именно такой случай), надо брать оторопью.

Поскольку визуально Black Corsair ничего из себя не представляет, почему бы вместо скриншотов не полюбоваться на живой прототип Хоронаты? Это куда приятнее.

● В начале 2007 года состоится релиз коллекционного издания **Europa Universalis 3**. Оно будет укомплектовано руководством, саундтреком, картой-постером, стикерам, эксклюзивным контентом и даже вступлением от продюсера.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Молодежный фестиваль «ЦИФРОВОЙ МИР 2006»

С 18 по 21 октября в рамках крупнейшей российской выставки информационных технологий **«ИнфоКом-2006»** прошел молодежный фестиваль **«Цифровой мир 2006»**, где любой желающий мог найти развлечение на свой вкус. В течение трех дней в рамках фестиваля проходили многочисленные конкурсы на самые разные темы — начиная с моддинга компьютеров и заканчивая компьютерными играми. Последние, к слову, пользовались особенной популярностью — на стенде «Игромании» и Mobi все желающие могли поиграть в **Need for Speed: Most Wanted**, а самые быстрые и удачливые — выиграть подарки от компании **Razer**. В общем, фестиваль прошел на ура.

АНОНСЫ

В Корею ПО ЯДЕРНЫЕ ГРИБЫ

Существуй в США организация, выдающая гранты на разработку Особо Патриотических Игр, новое творение **Bethesda** непременно попало бы в список претендентов на ее, организации, финансовую благосклонность. Ибо трудно придумать тему более заезженную и отвечающую современным веяниям американской администрации, чем борьба с Северной Кореей, которая в последнее время повадилась бряцать ядерным оружием, скручивая взволнованному мировому сообществу исполинских размеров кукиш. А главное — оцените, как вовремя подоспел анонс шутера **Rogue Warrior**: не прошло и трех недель с момента ядерных испытаний в КНДР, а пресс-релиз уже тут как тут!

Так что, может статься, подобная организация действительно существует. Иначе не совсем понятно, с чего вдруг издревле специализировавшаяся на фэнтези Bethesda взялась за историю о морпехе Дике Марсинко, который вместе со своим спецотрядом отправляется в гости к Ким Чен Иру — поговорить о взрыве ядреной бомбы, обсудить фильм «**Отряд Америка: Мировая полиция**» и вместе посмеяться над тематическими кавээновскими шуточками. На месте бравых американских солдафонов застигает война (разумеется, с Южной Кореей), и всей этой ораве приходится с боем отступать на территорию дружественной Штатам страны.

Ах, лучше бы Bethesda обошлась без скриншотов. Впечатление было бы не таким удручающим.

В перечне особенностей Rogue Warrior чуть ли не первой строкой идет Unreal-движок, однако представленные на текущий момент скриншоты буквально кричат, что никаких графических высот игра достичь даже и не пытается. Более того, не похвастайся Bethesda тем, что прикупила у **Epic** лицензию на Unreal Engine 3, никто бы об этом не догадался — до того невзрачно выглядят местные просторы. А самое обидное, что им-то как раз и надлежит блистать всеми возвышенностями, ибо разработчики отчаянно выпячивают концепцию «огромного свободного поля боя», обещая, что она отлично подойдет как для сингла, так и для мультиплеера.

Зато карт будет около 200 штук, режимов — около десятка, а искусственный интеллект изо всех сил постарается научиться человеческому поведению. Чего вам еще треба?

Акелла

ЖАНР КВЕСТ

МЕСТО ДЕЙСТВИЯ - БОГАТО ОБСТАВЛЕННЫЙ ОСОБНЯК С ПРОСТОРНЫМИ ЗАЛАМИ, ДЕРЕВЯННОЙ ОБШИВКОЙ СТЕН, ФОНТАНАМИ И ОРАНЖЕРЕЯМИ. БЫВШИЙ ВЛАДЕЛЕЦ ЭТОГО ВЕЛИКОЛЕПИЯ, МИЛЛИАРДЕР ДУНКАН АДАМС, ПРИ ЖИЗНИ БЫЛ ПРОСТО ПОМЕШАН НА ВСЕВОЗМОЖНЫХ СЕЙФАХ, ТАЙНИКАХ И ЗАПИРАЮЩИХ МЕХАНИЗМАХ. ПОСЛЕ СМЕРТИ ЭКСЦЕНТРИЧНОГО СТАРИКА ЕГО ЗАВЕЩАНИЕ ОКАЗАЛОСЬ СПРЯТАННЫМ ГДЕ-ТО В ОДНОЙ ИЗ 25 КОМНАТ ЕГО ТРЕХЭТАЖНОГО ДВОРЦА. БОГАТЫЕ НАСЛЕДНИКИ ГОТОВЫ ЗАПЛАТИТЬ БОЛЬШИЕ ДЕНЬГИ ПРОФЕССИОНАЛЬНОМУ ВЗЛОМЩИКУ, КОТОРЫЙ СМОЖЕТ НАЙТИ ВОЖДЕЛЕННЫЙ ДОКУМЕНТ. ТЕПЕРЬ ГЕРОЯ ОТДЕЛЯЮТ ОТ ЗАСЛУЖЕННОГО ГОНОРАРА ЛИШЬ ДЕСЯТОК-ДРУГОЙ ГОЛОВОЛОМОК И 35 ХИТРОУМНЫХ СЕЙФОВ, КОТОРЫЕ НУЖНО ВЗЛОМАТЬ...

ВЗЛОМЩИК

SAFECRACKER: THE ULTIMATE PUZZLE ADVENTURE

РЕКЛАМА

Множество уникальных головоломок, для решения которых потребуется холодная голова и богатая фантазия

30 роскошных комнат в особняке, где нужно отыскать хорошо замаскированные тайники

35 разных сейфов, которые нужно взломать

Внутри каждого сейфа есть закодированная подсказка - намек на то, как добраться до следующей цели

THE ADVENTURE COMPANY

www.akella.com

© 2006 ООО "Акелла"
Все авторские и имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется. Игры с доставкой www.cdgames.ru
Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, nataly@cdnavigator.ru
Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@msgbox.ru
Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, akellarostov@aaanet.ru
Новосибирск, (383)227-74-64, akellansk@akella.com
Екатеринбург, (343)297-34-42, akellaekb@sky.ru
Тех. поддержка: (495) 363-4812 E-mail: support@akella.com
Представитель на Украине -"Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua
Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ" и "М Видео"

Акелла

ДАТЫ ВЫХОДА ИГР

* Рейтинг ожидаемости показывает, насколько мы ожидаем ту или иную игру. Если ожидаемая игра — потенциальный хит, то вместо цифры рейтинга в этой графе стоит значок «**ХИТ**». Если же вы видите значок «—», то это означает, что у редакции недостаточно информации, чтобы делать какие-либо прогнозы.

Ориентировочная дата выхода	Название	Издатель/ разработчик	Описание	Рейтинг ожидаемости*
21 ноября 2006	Star Trek: Legacy	Bethesda Softworks / Mad Doc	Космический симулятор, события которого происходят во всех сезонах Star Trek сразу.	75%
21 ноября 2006	Seven Kingdoms: Conquest	CDV / Infinite Interactive	Демоны сражаются с людьми на протяжении 6000 лет, игрок принимает в драке самое активное участие.	80%
21 ноября 2006	Agatha Christie: Murder on the Orient Express	The Adventure Company / AWE Games	Детектив Агаты Кристи «Убийство в Восточном экспрессе» обретает новую жизнь в образе квеста.	60%
21 ноября 2006	Happy Feet	Midway / A2M	Аркада по мотивам компьютерного мультика «Делай ноги».	55%
21 ноября 2006	Genesis Rising: The Universal Crusade	Dreamcatcher / Metamorf Studios	Космическая RTS с ролевыми элементами и кораблями, умеющими менять форму.	80%
21 ноября 2006	Eragon	Vivendi Games / Stormfront Studios	Экшен по мотивам экранизации бестселлера «Эрагон» о молодом повелителе драконов.	75%
28 ноября 2006	Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II — Rise of the Witch-King	Electronic Arts	Дополнение к сиквелу игровой версии экранизации культовой книжной трилогии. Ах да, по жанру — RTS, если это кого-то еще интересует.	80%
4 декабря 2006	CellFactor: Revolution	Artificial Studios	Шутер от первого лица с упором на AGEIA-физику. А будет ли геймплей?	70%
5 декабря 2006	Limbo of the Lost	G2 Games / Majestic Studios	Мистический квест, действие которого разворачивается большей частью под землей.	65%
8 декабря 2006	Rayman Raving Rabbids	Ubisoft	Очередные похождения ушастого Рэймана. На этот раз в роли врагов — безумные кролики.	80%
8 декабря 2006	DOGZ	Ubisoft / MTO Co	Кинологам и собаколюбам посвящается.	55%
11 декабря 2006	The Shield	Aspyr Media / Point of View	Игровая версия популярного в США полицейского сериала.	60%
19 декабря 2006	FUEL	Dreamcatcher / Firetoad Software	Аркадная гонка с обилием транспорта и довольно симпатичной графикой.	75%

Ушли на «золото»

Ниже приведены игры, которые на момент сдачи этого номера отправились в печать и с 90% вероятностью появятся в продаже на момент выхода журнала.

Название	Издатель/ разработчик	Описание	Рейтинг ожидаемости*
Neverwinter Nights 2	Atari / Obsidian Entertainment	Сиквел хита от BioWare, разработкой которого традиционно занимается Obsidian.	70%
Left Behind: Eternal Forces	Left Behind Games	Игра по мотивам одноименного книжного сериала про борьбу добра со злом.	75%
Anno 1701	Aspyr Media / Related Designs	Полуморская-полуземная стратегия неземной красоты.	85%
Starshatter: The Gathering Storm	Matrix Games / Destroyer Studios	Улучшенная и переработанная версия космосима двухлетней давности.	70%
Culpa Innata	Momentum AS	Футуристический квест с довольно посредственной трехмерной графикой.	50%

Фильмы по играм

Ниже приведены даты выхода самых ожидаемых нами фильмов по играм.

Название (русское название)	Мировая премьера/ Премьера в России	Игра-первоисточник	Режиссер/ Ведущие актеры	Рейтинг ожидаемости*
In the Name of the King: The Dungeon Siege Tale (Во имя короля)	2007 / —	Серия Dungeon Siege	Уве Болл / Джейсон Стейтем, Рэй Лиотта, Джон Рис-Дэвис	увеболл
Resident Evil: Extinction (Обитель зла: Вымирание)	21 сентября 2007 / —	Серия Resident Evil	Рассел Малкахи / Милла Йовович, Али Лартер, Сиенна Гильори	75%
Alien vs. Predator: Survival of the Fittest (Чужой против Хищника: Естественный отбор)	21 декабря 2007 / —	Серия Aliens vs. Predator	Грег Страус, Колин Страус / Рейко Айлесворт, Стивен Паскаль	80%
Driver	2007 / —	Серия Driver	Роджер Эвери	70%
Spy Hunter: Nowhere to Run	2007 / —	Серия Spy Hunter	Джон Ву / Дуэйн «Скала» Джонсон	70%
Hitman	2007 / —	Серия Hitman	— / Вин Дизель	90%

Редакция не несет ответственности за несанкционированный перенос дат выхода игр издателями и разработчиками.

● Ричард Кнаак, автор книг по вселенной **Diablo**, косвенно подтвердил факт разработки **Diablo 3**.

● Президент проприставочной компании **Capcom** Кензо Цудзимото сделал любопытное заявление. По его словам, рынок консольных игр сейчас уменьшается, в то время как рынок компьютерных MMOG, наоборот, растет.

Возвращение КОМБАТА

Десять лет минуло с того знаменательного дня, как **Microsoft Game Studios**, еще и не помышлявшая о мировом господстве в игровой индустрии и массовом производстве приставок себе в убыток, выпустила странную игру, одинаково озадачившую как поклонников стратегий в реальном времени, так и заядлых варгеймеров. Игра называлась **Close Combat**, и тогда еще мало кто догадывался, что на их глазах зарождается легенда — к слову, вполне себе репродуктивная: до коллапса сериала студия **Atomic Games**, породившая его, успела выпустить еще три полноценных части, одна лучше другой.

Несмотря на минувшую декаду, фанатов у Close Combat и сейчас предостаточно — до сих пор функционирует несколько фан-сайтов, а статистика гласит, что на сегодняшний день выпущено более 4000 разных модов — от малозначительной мелочи до тотальных конверсий, которые не стыдно и людям показать. Словом, нет ни единой причины удивляться, что компания **Matrix Games**, владеющая правами на этот бренд, решила переиздать вторую, третью и четвертую части Close Combat, попросив студию **Simtek** провести основательную реставрацию исходного материала.

Если вы подумали о графической составляющей, то, в принципе, правильно сделали — без визуальной рихтовки подобные проекты обычно не обходятся. Другое дело, что никаких серьезных улучшений ждать не стоит — там спрайт, сям эффект, разрешение повыше, никакого 3D. Более значительные изменения коснутся геймплея: появятся новые карты и кампании, поумнеет искусственный интеллект, улучшится психологическая модель поведения солдат (Simtek немного поработала над боевыми симуляторами для американских и британских армий и обязательно воспользуется накопленным опытом), но что еще важнее — планируется реализовать онлайновый режим а-ля *«выиграл битву — приблизил общую победу»*. Воевать можно, ясное дело, как за немцев, так и за наших (то бишь за союзников); очень любопытно посмотреть, какой процент русскоязычных покупателей загорится желанием разыграть партию Гитлера.

Matrix Games еще не до конца определилась, в какой последовательности и комплектации будут выпущены три вышеупомянутые игры, хотя парни из Simtek бормочут что-то об *«одном-двух бандл-паках»*. В любом случае первой перед зрителями предстанет **Close Combat III: The Russian Front**, правда, под совершенно новым названием — **Close Combat: Cross of Iron**.

Надо сказать, что выглядит The Russian Front для своего возраста довольно неплохо.

Акелла

ЖАНР КОСМИЧЕСКИЙ СИМУЛЯТОР

Новый хит от создателей "Князя Тьмы" (SACRED)

DARK STAR ONE

● ПОСЛЕ ОКОНЧАНИЯ ВСЕОБЩЕЙ МЕЖГАЛАКТИЧЕСКОЙ ВОЙНЫ ПРОШЛИ СТОЛЕТИЯ. МЕЖДУ РАСАМИ, НАСЕЛЯЮЩИМИ ОСВОЕННУЮ ЧАСТЬ ВСЕЛЕННОЙ УСТАНОВИЛСЯ ШАТКИЙ МИР.

● ЧТОБЫ СЛЕДИТЬ ЗА СОБЛЮДЕНИЕМ ПЕРЕМИРИЯ И КОНТРОЛИРОВАТЬ РАСТУЩЕЕ МОГУЩЕСТВО КАЖДОЙ ИМПЕРИИ БЫЛ СОЗДАН ВЕЛИКИЙ СОВЕТ.

ASCARON

● ОДНАКО В ПОСЛЕДНЕЕ ВРЕМЯ УЧАСТИЛИСЬ НАПАДЕНИЯ НА ГРАЖДАНСКИЕ КОРАБЛИ, И ВИНОВНОЙ В ЭТОМ ОКАЗАЛАСЬ РАСА, ПРЕДСТАВИТЕЛИ КОТОРОЙ ОБИТАЮТ НА САМОМ КРАЮ ИССЛЕДОВАННОЙ ЧАСТИ ВСЕЛЕННОЙ...

РЕКЛАМА

© 2006 "Akella"
COPYRIGHT © ASCARON ENTERTAINMENT UK LTD 2006.
™ ASCARON ENTERTAINMENT UK LTD 2006
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com
Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа:
Москва, (495)363-46-14, nataly@cdnavigator.ru
Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@msgbox.ru
Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, akellarostov@aaanet.ru.
Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua.
Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ" и "М Видео"

dvd мания

РАССКАЗ ОБО ВСЕМ САМОМ ИНТЕРЕСНОМ НА **DVD**

ИНТЕРФЕЙС DVD

Интерфейс, который обновляется каждый месяц и создается в стиле одной из свежих игр.

- Возможность распечатывать описания и статьи на принтере и сохранять их в форматах RTF или TXT.
- Просмотр скриншотов в режиме слайд-шоу.
- Просмотр видеороликов одним нажатием клавиши.
- Мощная поисковая система для поиска нужных файлов или текстов.

АЛЬТЕРНАТИВА!

В корневом каталоге **DVD** лежит альтернативная оболочка в формате HTML. Если основной интерфейс у вас не запускается, глючит или медленно работает — используйте ее.

РАБОТЫ ЧИТАТЕЛЕЙ

Если вы сделали программу, модификацию, красивую обоину etc. и хотите видеть это на нашем DVD — отправляйте свою работу по адресу ***gamezone@igromania.ru***

Подробности конкурса читайте в разделе «Работы читателей» на DVD.

НАПОЛНЕНИЕ DVD

Обратите внимание, что редакция журнала «Игромания» оставляет за собой право заменять прописанные в «DVD-мании» файлы и дополнения (дабы обеспечить наилучшее наполнение диска). Так что, если вы вдруг не обнаружили, например, обещанные демоверсию или модификацию, значит, вместо них мы выложили нечто более ценное и интересное. Ну а убранные файлы, разумеется, никуда не пропадают, а переносятся на ближайшие номера.

ИНФОБЛОК

Смотрите в рубрике «ИнфоБлок» на DVD:

- Техническая и всякая другая помощь по диску.
- Информация о создателях DVD, музыке в оболочке и т.п.
- Цикл легендарных игроманских статей по Magic: The Gathering.
- Информация о российских внекомпьютерных клубах.

БАЗА ДАННЫХ GLOBALMANIA

GlobalMania — глобальная база данных по игроманским дискам и игровым кодам:

- Каталог всего, что когда-либо было на наших дисках.
- Обновляемая база кодов (1600 игр).

Если у вас возникли технические проблемы с запуском DVD пишите по адресу **dvd@igromania.ru** или звоните по тел. **(495) 231-2364**

ОТ РЕДАКТОРА

Привет!

Как вы, должно быть, уже знаете, ровно три месяца назад мы запустили в свободное плаванье наш второй DVD, спровоцировав тем самым огромный ажиотаж среди читателей. «Игромания» с двумя DVD раскупалась с какой-то нечеловеческой скоростью, а в некоторых регионах нашей страны были даже зарегистрированы случаи драки за любимый журнал. Наблюдая такую активность, мы буквально каждый месяц увеличиваем тираж с двумя дисками. В ноябре двумя DVD комплектовалось уже более половины тиража. Помните, что если в ваш город вдруг не завезли комплект «Игромания» + два DVD», то в обязательном порядке подойдите к местным продавцам и попросите их сделать соответствующий заказ.

В этом месяце в рубрике «DVD-мания» произошло одно важное изменение. Отныне мы не прописываем в журнале демоверсии, которые пойдут на диск. Дело в том, что между сдачей журнальной рубрики и отправкой DVD в печать проходит больше двух недель. За это время, как показывает практика, выходит куча свежих демоверсий, и не положить мы их просто не можем. В итоге нам приходится убирать с DVD демки, уже описанные в журнале. Что, понятно, доводит до нервного срыва наших дорогих читателей. С порочной практикой покончено, а теперь, если хотите узнать, какие демки ждут вас на диске, внимательно изучайте обложку DVD.

За минувший месяц в «Игровой зоне» появилось несколько новых жильцов. Во-первых, это шесть модификаций для блокбастера **Company of Heroes**. Увы, ничего сногсшибательного: новая техника, доработка баланса и другие приятные мелочи. Но это только начало. Во-вторых, на смену **FIFA 06** и **NHL 06** логично пришли **FIFA 07** и **NHL 07**. Наш главный редакционный спортсмен Иван Рожнев подобрал отменные модификации, высококачественные формы для игроков и другие милые каждому спортивному фанату вещи. Плюс, на DVD этого номера вы найдете первые дополнения для отечественной **«В тылу врага 2»**. Моды, правда, рассчитаны только для мультиплеерных сражений.

В темах DVD у нас снова три превосходных мода. Прежде всего обратите внимание на очередное сногсшибательное дополнение для **DOOM 3** под названием **In Hell**. Пара десятков новых уровней, обновленная графика и враги — вот далеко не полный список того, что добавляет мод. Далее — новая кампания для **Operation Flashpoint** под названием **Conspiracies**. Ее стоит установить хотя бы ради того, чтобы воочию увидеть развалины Чернобыля. Наконец, сюрприз матерым дальнобойщикам — дополнение **«Русский мод»** для **18 Wheels of Steel: Pedal to the Metal**. Теперь вы сможете поездить по детально воссозданным российским трассам, посетить десятки родных городов и покататься на отечественных грузовиках.

На этом пока все. До следующего месяца!

СТЕПАН ЧЕЧУЛИН
tomba@igromania.ru

РАЗДЕЛЫ DVD

№1: «Сделано в «Игромании», «ДемоБлок», «Патчи», «КОДекс», «Киберспорт», «По журналу», «Софтверный набор», «ИнфоБлок» и «Руководства и прохождения».

№2: «Темы DVD», «Игровая зона» (три раздела), «Игрострой», «Веселости», «Игровой десктоп», «Железный софт» и «Читательские рассказы».

№3: «Дополнения игровой зоны», «Из первых рук», «Интересности», «Машина времени», «Игровой калейдоскоп», «Онлайновые игры».

НАД DVD РАБОТАЛИ

Главный редактор: **Степан Чечулин**
Редактор: **Семен Чечулин**
Руководитель видеонаправления: **Антон Логвинов**
Программирование DVD: **Ирина Сидорова**, **Ирина Овсянникова** и **Денис Валеев**
Дизайн оболочки: **Илья Галиев**
Над рубрикой «Игровая зона» работали: **Андрей Калинин**, **Иван Рожнев**, **Семен Чечулин**, **Владимир Куншин**, **Александр Цыплаков**, **Олег Кононосов**, **Николай Позин**
Над рубрикой «По журналу» работали: **Андрей Александров**, **Алексей Макаренков**, **Игорь Варнавский**, **Николай Пегасов**

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ DVD Минимальные системные требования: CPU 200 MHz, 256 Mb RAM, современный DVD-привод, Windows 98, DirectX 8.0.

ЛУЧШИЕ МОДИФИКАЦИИ ПО-РУССКИ!

СДЕЛАНО В ИГРОМАНИИ

Крепость лучников

DotA — самая известная карта для **Warcraft III**. Ее слава не дает покоя многим модмейкерам. В результате на свет появляются сотни, если не тысячи гадких утят от мира картостроя. Нелепо семенят они своими ножками по просторам интернета, гаденько попискивая: «*Я, я, я самая лучшая!..*». Увы и ах, на лучшую они никак не тянут. И очень редко можно найти в Сети моды, практически ничем не уступающие знаменитой DotA. «**Крепость лучников**», локализацию которой мы вам сегодня представляем, как раз из таких.

Основная идея карты проста как две копейки. Всего-то и нужно — защитить базу лучников от орд злобных орков, нежити и прочих монстров. Вот только для выполнения этой задачи понадобится проявить чудеса тактики и стратегии. База противника штампует юнитов не постоянно. Враги нападают волнами, вот только подборка юнитов в каждой волне может кардинально различаться, а значит — приходится каждый раз строить новую тактику защиты. В начале каждого раунда игроку предлагают выбрать одного из нескольких героев. Каждый из них умеет отлично стрелять из лука и владеет определенным набором дополнительных способностей. Их необходимо использовать в бою, иначе долго не продержаться.

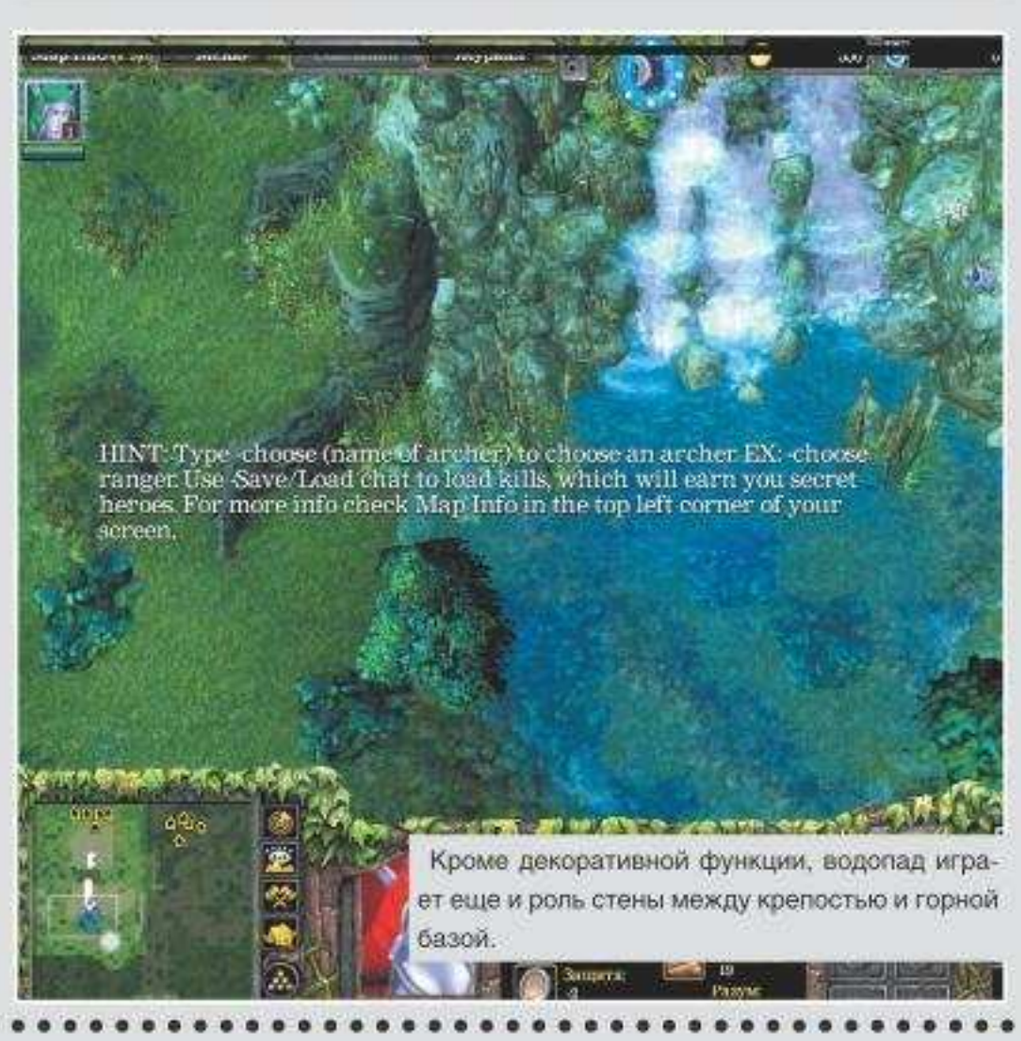
Автор не просто сделал новую карту, но и добавил множество новых видов брони, оружия и заклинаний. Некоторые предметы и зелья можно комбинировать между собой, получая новые, более мощные элементы.

Что касается сложности карты, то она явно создавалась не для новичков. Впрочем, и у них есть шанс поучаствовать в сражении. Во-первых, уровень сложности можно менять, а во-вторых — можно сражаться против компьютера вместе с друзьями по Сети. Это намного проще, чем держать осаду в гордом одиночестве.

Единственный минус карты — не прописан AI для компьютерных союзников. Выбрать-то их можно, а вот помощи, увы, не дождешься. Войска кремневого болвана стоят как истуканы, не реагируя на врага.

Эльфийка-лучница защищает свою территорию, отстреливая врагов с вершины горы.

Орды противников сметают на своем пути всех, даже очень сильных героев.



Кроме декоративной функции, водопад играет еще и роль стены между крепостью и горной базой.

Харланский турнир

Наша игростроий-артель (кодовое название **Format C:**) продолжает исправно переводить карты, кампании и моды к самым популярным играм. Сегодня мы предлагаем вам локализацию карты «**Харланский турнир**» для игры **Age of Empires 3**.

Автор позиционирует свою работу как стратегическую RPG, где не нужно ломать голову, сколько запасти дров и добыть золота, чтобы построить очередной амбар или кузницу. Нам предстоит управлять рыцарем Кейлеком и несколькими наемниками, которых можно присоединить к «партии» во время игры, двигаясь по сюжетной линии основного квеста. Менеджмент ресурсов сведен к минимуму, главное — стратегия и прокачка команды.

Завязка сюжета такова. Рыцарь Кейлек прибывает на обычный вроде бы рыцарский турнир, проходящий где-то в Северной Каролине. Он жаждет поскорее расправиться с соперниками, получить кровно заработанные деньги и продолжить свой путь. Но внезапно оказывается, что платить деньги за выступление никто не собирается, а на место проведения турнира прибывает неизвестная армия. Разобраться, что к чему, — дело чести.

Автор сделал специальное строение на карте — источник здоровья, похожий на магический огород. Заходите в центр и полностью восстанавливаете жизненные силы. Плюс на уровне можно найти или купить апгрейды для своих подопечных. Необходимое для покупок золото зарабатывается в схватках.

В завершение несколько слов о переводе карт и кампаний для Age of Empires 3 в целом. В отличие от, скажем, **Warcraft III** или «**Блицкрига 2**», карты на русском языке для Age of Empires 3 отсутствуют как класс. Причина банальна — встроенный игровой редактор не дружит с русским языком. Даже в официальной локализованной версии. Чтобы перевести «Харланский турнир», нам пришлось детально разобраться, как переводили игру специалисты из 1С, и проделать с картой то же самое. Мы были крайне удивлены, когда поняли, что в самой игре поддержка разных языков имеется, причем достаточно продуманная, но вот сам редактор их не поддерживает. Надеемся на исправление этого упущения в ближайших патчах, иначе фанатских карт на русском языке будет очень мало.

Игровая зона

• МОДИФИКАЦИИ • КАМПАНИИ • КАРТЫ • СКИНЫ • МОДЕЛИ • ПРОГРАММЫ • СЦЕНАРИИ

... И ДРУГИЕ ДОПОЛНЕНИЯ ДЛЯ ЛУЧШИХ ИГР

№1. Heroes of Might and Magic 5

Что: 12 карт

Где брать: Игровая зона I

Карта Far Islands

Очередная подборка из 12 самых удачных карт. Единственная однопользовательская карта, вышедшая в этом месяце, — **Far Islands**. Она рассказывает историю о маге, корабль которого выбросило на берег большого архипелага. Большинство команды погибло, и теперь чародею предстоит выбраться с опасных островов.

Другие карты:

- **Aggression**
- **Arrogance**
- **Attacking Allies**
- **Dark Forest**
- **Duel**
- **Fire Lake**
- **Gold Lixoradka**
- **Great Wall**
- **Green Rivers**
- **Isles of Terra**
- **Triple Trouble**

№2. Company of Heroes

Что: 6 модификаций

Где брать: Игровая зона I

Модификация Combat Medic

Шесть модификаций для главного претендента на звание лучшей стратегии 2006 года:

- **Combat Medic** — новый юнит, лечащий пехотинцев прямо в бою.
- **Tiger Tank** — знаменитый немецкий танк «Тигр».
- **Enhanced Combat** — множество новых юнитов из однопользовательской кампании, плюс увеличилось число бойцов в сквадах.
- **Combat** — обновленный баланс и вооружение солдат.
- **Battle of Legends** — реальная техника, новые танки и пехота.
- **COH Extreme** — танки «Тигр» и M26 «Першинг», грузовики поддержки; изменено количество солдат в отрядах.

№3. Titan Quest

Что: 4 модуля

Где брать: Игровая зона I

Карта Andromeda World

Четыре захватывающих модуля:

- **Centaur Slaughter** — шинковка нахальных кентавров среди песков и камней.
- **Andromeda World** — приморские и пустынные локации, заполненные волками и рептилиями.
- **Enter** — таинственный замок, кошки-оборотни, свирепые вепри и ядовитые насекомые.
- **Lostpatrol** — легкое путешествие по степи с целью уничтожения всех чумных воронов и нервных аборигенов.

№4. The Elder Scrolls 4: Oblivion

Что: 15 плагинов

Где брать: Игровая зона I

Плагин The Black Cat Jewelry Store

Лучшая работа в нынешней подборке — плагин **The Black Cat Jewelry Store**, который добавляет уникальный магазин по продаже редких статуэток (в частности, различных богов). Похожие магазины вы наверняка видели в предыдущей части серии — **Morrowind**. Выполнены статуэтки из разных материалов — железа, золота и даже слоновой кости. Такие безделушки могут украсить любой дом.

Другие плагины:

- **Armored Masks** — коллекция защитных масок.
- **Lamps of Oblivion** — набор фонарей.
- **PaintingsnTapestries** — коллекция гобеленов и картин.
- **Improved Argonian Facial Textures** — улучшенные текстуры аргонианцев.
- **Luminars Better Enchantment Effects** — уникальные эффекты зачарованного оружия.
- **Regal Imperial City** — обновленные текстуры имперского города.
- **Artefacts of the Ancestors** — увлекательный квест по поиску артефактов.
- **The Romancing of Eyja** — квест, в котором нужно завоевать сердце очаровательной горничной.
- **Asian Race** — раса азиатов.
- **Half Devil** — раса полудемонов.

№5. The Movies

Что: 5 костюмов, 11 декораций

Где брать: Игровая зона I

Дополнение Hospital Pack

Декорации:

- **Country Club** — антураж сельского бара.
- **Desert Eagle** — бутафорский пистолет «Магнум».
- **Eshefot** — последнее, что видят в своей жизни казненные, — декорации эшафота.
- **Fantasy WW Street** — павильон средневековой улицы для съемок исторических блокбастеров.
- **Haunted Corridor** — мрачный школьный коридор.
- **Hell** — пейзажи адской бездны.
- **Hospital Pack** — отличное подспорье для создания своей версии сериала «Скорая помощь».
- **Sewer** — декорации канализации.
- **Tentackle Monster** — грим жуткого монстра-инопланетянина.
- **Wheel** — груда колес для автомобильных сцен.
- **Wheel Chair** — инвалидное кресло.

Костюмы:

- **Brock Lee** — костюм героя японского мультика.
- **Headcrabs** — бутафорские хэдкрабы для экранизации **Half-Life**. Прикрепляются на макушки актеров.
- **Jaara** — костюм героя аниме.
- **Knight** — рыцарское облачение.
- **Urban Future Troops** — скафандр солдат будущего.

№6. Sid Meier's Civilization 4: Warlords

Что: 6 модификаций, 3 сценария

Где брать: Игровая зона I

Модификации:

- **Atlantis** — добавляет страну атлантов со своим лидером, флагом и названиями городов.

Модификация World War 3 Global

- **Drtad's Modern Armenia** — теперь вы сможете войти в роль Роберта Кочаряна и взять в свои мужественные руки небольшую страну Армению.
- **Europa** — добавляет в игру большую и очень подробную карту Европы с огромным количеством реальных и технически развитых стран. Помимо этого, мод изменяет внешний вид танков.
- **Favorite Religion** — позволяет установить в стране главную религию, которую будет пропагандировать ее лидер.
- **Influence Driven War** — создает вокруг городов специальные районы, влияющие на воинов и их боевые навыки.

Новости по SMS

Не так давно «Игромания» первой среди игровых изданий начала поставлять SMS-новости для пользователей мобильных телефонов. Это стало возможным благодаря началу сотрудничества с компанией «Тема» — первым в России СМИ для абонентов сети мобильной связи.

Сейчас рассылки уже доступны для всех абонентов сети «Билайн». На выбор предоставлены три различные рассылки:

- **Игромания: Игры**
- **Игромания: Железо**
- **Игромания: Рецензии**

Все подробности о ценах и самих рассылках вы найдете на нашем DVD в разделе **«ИнфоБлок»**.

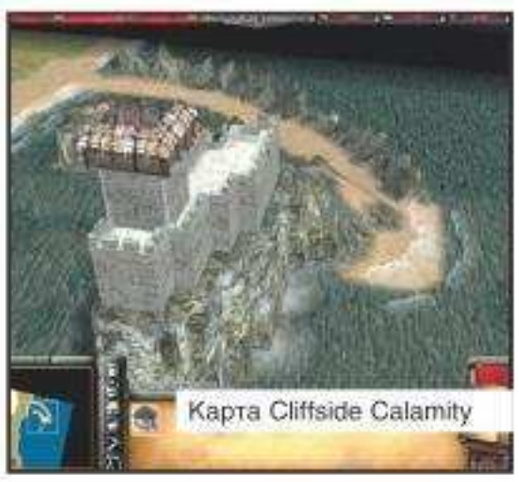
- **Upgradeable Buildings** — теперь вы будете строить здания по совершенно иной системе, изобретенной автором мода.

Новые сценарии:

- **The Crusades**
- **The Viking Age**
- **World War 3 Global**

№7. Stronghold 2

Что: 20 карт
Где брать: Игровая зона I


Карта Cliffside Calamity

Военные сценарии:

Battle on the Open Field — грандиозное побоище на открытой местности.

Cliffside Calamity — осада крепости на берегу.

Pilgramage Is Not Paradise — оборона монастыря.

Shipwreck Island — защита замка-острова.

The Road to London — баталия на подступах к Лондону.

Tower of Turmoil — оборона замка.

Turtle Rock — бои на острове Черепахи.

Схватка за корону:

3 Ways Tud — развитие цитадели и последующее сражение с противником.

BM Earth — бой один на один с компьютерным противником.

Who Rules — небольшая заварушка в лесу.

Malchaos Planet of War — возглавьте облаву на Робин Гуда.

West Coast — сражение на побережье.

№8. FlatOut 2

Что: 1 программа, 3 модификации, 6 скинов
Где брать: Игровая зона I

Модификация Aldi

- **BFS Unpacker 2** — программа для распаковки игровых ресурсов, необходима для установки практически любого дополнения.

Модификации:

- **Custom Music** — мод, позволяющий менять стандартную музыку на свою.
- **New Menu Loadscreens** — новые загрузочные экраны.
- **Aldi** — арена для дерби-сражений.

Модели автомобилей:

- **Poliisi**
- **Rusty**
- **Marlboro**
- **Orange**
- **Ford Racing Bronco**
- **Charlotte**

Тема dvd | DOOM 3: Модификация In Hell

- **Что:** Модификация • **Игра:** DOOM 3 • **Разработчики:** Steve Kirbst
- **Что нового:** Сюжет, миссии, графика, музыка, звуки • **Размер:** 352 Мб
- **Где брать:** Темы DVD

Адская история

- Примите участие в судьбе космодесантника, который остался один на далекой и чертовски опасной планете.

- Сокрушите толпы кровожадных монстров. Действо развернется на протяжении девятнадцати новых, отлично проработанных уровнях.
- Множество новых и, что немаловажно, качественных текстур.
- Оцените новые звуки и музыку. Гром тяжелого металла перемешивается с рыком монстров так, что кровь в жилах стынет.

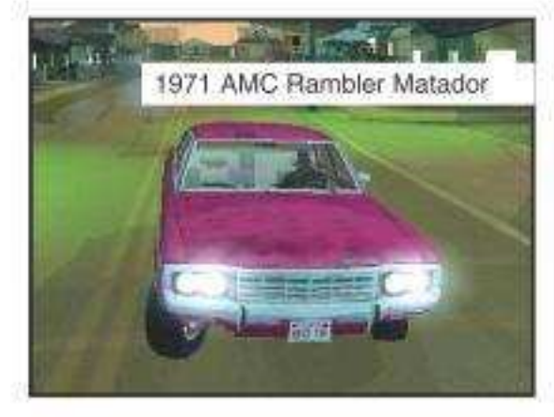
№9. GTA: San Andreas

Что: 16 автомобилей

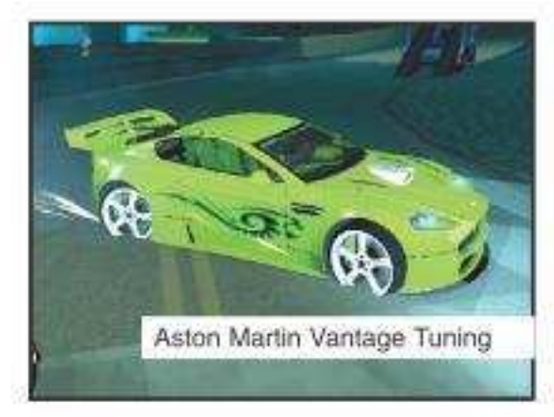
Где брать: Игровая зона II

Набор из старинных и новейших мотоциклов, блестящих иномарок, автобусов и одного бульдозера

1948 Indian Chief


1971 AMC Rambler Matador

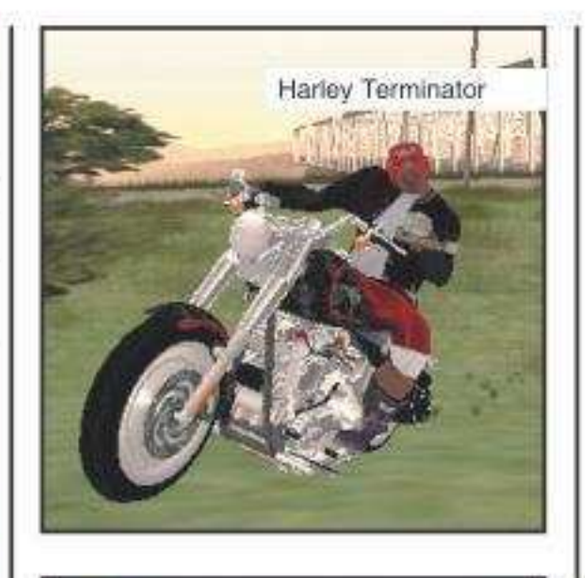
1974 Audi 100


Aston Martin Vantage Tuning

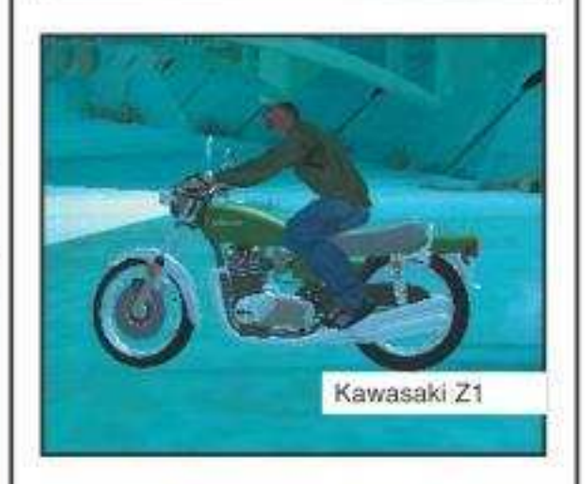
Audi A2

Audi Quatro

BMW 535i


Harley Terminator

Design-x4-Blueline


Kawasaki Z1

Minicar

Spin Wheel BMX

Автобус «Волжанин»

Автобус ЛАЗ

Бульдозер «Кировец»

«Икарус» техпомощи

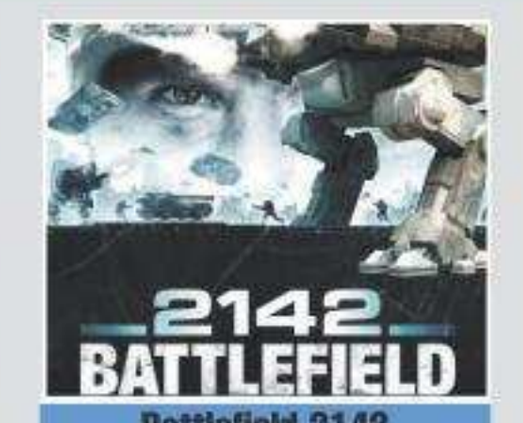
ПАТЧИ

8 ПАТЧЕЙ ДЛЯ САМЫХ АКТУАЛЬНЫХ ИГР

Космические рейнджеры 2: Доминаторы

Версия: 1.07.

★★★☆☆



Battlefield 2142

Версия: 1.01.

★★★☆☆

Ex Machina

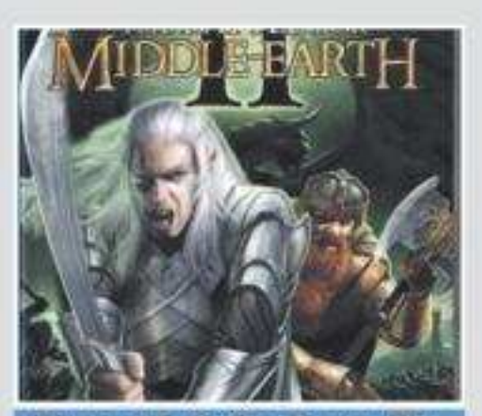
Версия: 1.03.

★★★☆☆

Gothic 3

Версия: 1.07.25755.0..

★★★☆☆



The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth 2

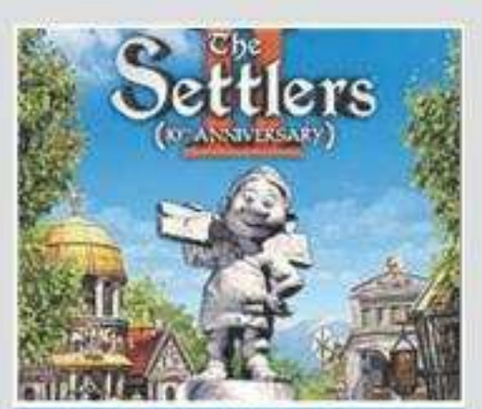
Версия: 1.06.

★★★☆☆

Prey

Версия: 1.2/

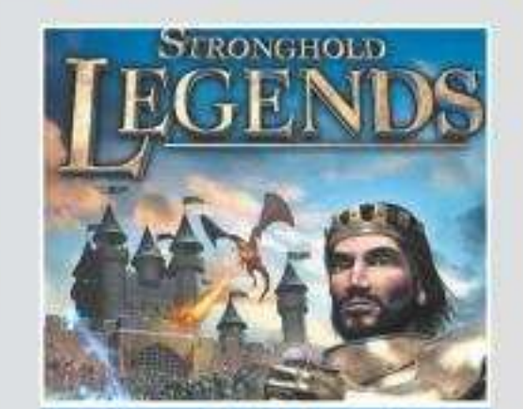
★★★★☆



The Settlers 2: 10th Anniversary

Версия: 9801.

★★★★☆



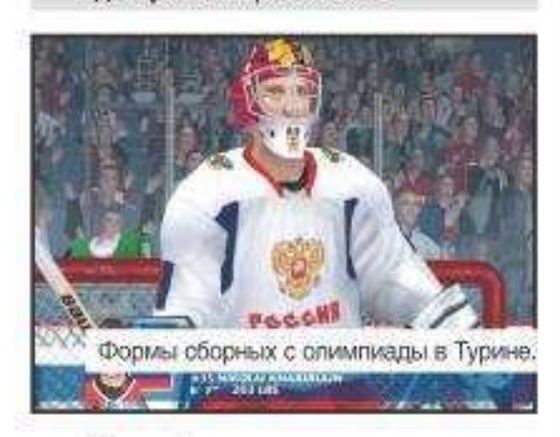
Stronghold: Legends

Версия: 1.01..

★★☆☆☆

№10. NHL 07

Что: 9 программ, 7 комплектов форм, 7 патчей, 4 арены
Где брать: Игровая зона


Формы сборных с олимпиады в Турине.

Модификации:

- **BvH Roster** — новые составы команд.
- **EA Sports Official Roster** — официальные ростеры от EA Sports.
- **Glass Update** — новые стеклянные щиты.
- **High Detail Crowds Ingame Models** — детализированные болельщики на зрительских трибунах.
- **Nets Update** — улучшенные сетки ворот.
- **NHL Logo Update** — новые логотипы команд в меню.
- **Torf Live** — перерисованные изображения форм в меню.

Детализированные формы:

- **Boston Bruins**
- **Buffalo Sabres**
- **Detroit Red Wings**
- **Montreal Canadiens**
- **Philadelphia Flyers**
- **Toronto Maple Leafs**
- **Olympics Torino 2006**

Арены для ледовых побоищ:

- **Air Canada Center**
- **Buffalo Arena**
- **Colorado Arena**
- **Detroit Arena**

Необходимые программы:

- **BHimport 07**
- **NHL 07 Anticheater And Stat Viewer**
- **NHL 07 Camera Changer**
- **NHL 07 DB Editor**
- **NHL 07 Jersey Selector**
- **NHL 07 Keyboard Redefiner**
- **NHL 07 Streams Editor**
- **NHL 07 Tweak**
- **Ultimate NHL View**

№11. FIFA 07

Что: 13 программ, 7 комплектов форм, 6 модификаций
Где брать: Игровая зона II

English Premier League

Модификации:

- **CSKA Moscow** — московские армейцы сражаются за кубки.
- **English Premier League** — глобальное обновление английского чемпионата.

Тема dvd | Operation Flashpoint: Модификация Conspiracies

Что: Модификация **Игра:** Operation Flashpoint **Разработчик:** Team Nemesis **Что нового:** Сюжет, кампания, персонажи, графика, модели оружия, виды техники **Размер:** 852 Мб **Где брать:** Темы DVD

Прогулка в Чернобыле

- Интригующий сюжет, основанный на событиях, случившихся после чернобыльской катастрофы.
- Новые враги. Сразитесь с жертвами радиации, ставшими кровожадными зомби. Вправлять мозги предстоит не только криминальным группировкам, но и бойцам российского спецназа, которые заразились вирусом.
- Огромный остров с оврагами, лощинами, лесами и глубокими реками.
- Модели российской техники. К вашим услугам БТР-80, вертолет Ми-26, грузовик «Урал», машины ГАЗ-53 и «Волга».
- Новые виды оружия: пистолет Макарова, пулемет ПКМ, автомат АК-74 ПСО.
- Детально воссозданное здание Чернобыльской АЭС. Доступны не только энергоблоки, но и подсобные помещения.

- **Goal Net** — новые сетки ворот.
- **Legend** — модификация для игры по локальной сети и интернету.
- **New Turf** — новый газон для стадионов.
- **Remove Filter Effect** — убирает эффект размытия изображения в роликах.

Формы команд:
- **AC Milan**
- **Arsenal**
- **Barcelona**
- **Bayern**
- **Manchester United**
- **Parma**
- **Sporting**

Необходимые программы:
- **2GA Adboard Importer**
- **2GF Flag Center**
- **07 Menu Working**
- **07 Popups Manager**
- **DB Master**
- **EA Traxx Converter 07**
- **FIFA 07 Career Cheater**
- **FIFA 07 Extra Options**
- **FIFA Data 2007**
- **File Master 07**
- **Kit Master 627**
- **Kit Raptor 2GK**
- **Turf Importer**

№12. Rome: Total War — Barbarian Invasion

Что: 1 кампания, 10 битв
Где брать: Игровая зона II

Кампания Dacia 102 AD

Кампания Dacia 102 AD — возглавьте Римскую империю и дойдите до Персидского залива, подмяв под себя Дакию и Армению.

Битвы, менявшие судьбы мира:
- **Adrianople**
- **Battle of Gaugamela**
- **Battle of Taginae, 552 AD**
- **Battle of Zela**
- **Battle of Poitiers (Tours)**
- **Battle of Qadisiya, 637 AD**
- **Battle of Argentoratum, 357 AD**
- **Battle of Nechtansmere, 685 AD**
- **Battle of Nineveh**
- **Battle of Idistaviso**

№13. TrackMania Nations

Что: 1 модификация, 7 трасс, 4 модели машин
Где брать: Игровая зона II

Модификация **Old School** изменяет дорожное покрытие и строительные блоки — асфальт становится пыльным и грязным, мертвые петли и трамплины ржавеют.

Модели машин:
- **Audi A4**

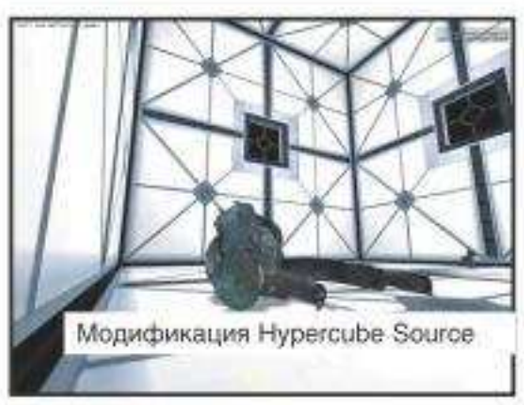
Модификация Old School

- **Ferrari F430**
- **Ford Mustang GT**
- **Howston H6C**

Скоростные трассы:
- **Crazy Projectile**
- **Moving Power**
- **Open Your Eyes**
- **Remix 3**
- **Re Run**
- **Speed**
- **XXX Hell and Back**

№14. Half-Life 2

Что: 1 однопользовательская карта, 2 модели оружия, 2 модификации
Где брать: Игровая зона II


Модификация Hypercube Source

Модификация **Hypercube Source** воссоздает антураж фильмов «Куб». Вам предстоит выбраться вместе с командой из лабиринта, где в каждой комнате может находиться смертельная ловушка.

Модели оружия:
- **Golden Magnum**
- **Golden Shotgun**

Карта **Railway2**

№15. DOOM 3: Resurrection of Evil

Что: 6 модификаций, 1 карта
Где брать: Игровая зона II

Модификация Holyshit

Лучшей модификацией нынешней подборки является **Holyshit**. После ее установки появятся новые звуки выстрелов, будет повышена кровавость, изменится система повреждений, AI и физический движок. Например, от взрыва гранаты монстры теперь разлетаются в разные стороны, словно оловянные солдатики.

Другие модификации:
- **Battle Ready**
- **Bogz Dollox Doom**
- **Expspice**
- **Ghob Guardsentry**
- **Newblood**
- **Карта Dark Revelation**

№16. Age of Empires 3

Что: 3 карты, 6 сценариев
Где брать: Игровая зона II

Сценарий Mission 3: New Enemies

Сценарии:
- **Gallentine** — пираты захватывают порты англичан.
- **French and Indian War 2** — новые войны с индейцами.
- **Geronimo's Revenge** — племя апачей расправляется с мексиканской армией.
- **Mission 3: New Enemies** — британцы штурмуют лагерь индейцев.
- **The 3 Paths to Glory** — защищаем крепость от атак со всех сторон.
- **The Defender** — отбиваем пять атак на островной форт.

Карты для режима Random:
- **Cactus War**
- **Central America**
- **Indians Country**

№17. The Sims 2

Что: 3 набора одежды, набор мебели, набор домов, набор полов, один готовый сим
Где брать: Игровая зона II

Конвейер по производству одежды, мебели и стройматериалов для обитателей Симленда работает в прежнем сумасшедшем ритме. Их жилища снова завалят новые шкафы, кофточки, пиджаки и так далее.

Звездная ярость. Помогите капитану межпланетного корабля расправиться с врагами и превратить свое корыто в мощный имперский крейсер.

Танчики. Маленький танк отважно стреляет по танкам противников. Отменная графика и спецэффекты прилагаются.

Lotus Deluxe. Стремительный водоворот утягивает священные лотосы. Спасите их, разложив по цветам лепестки.

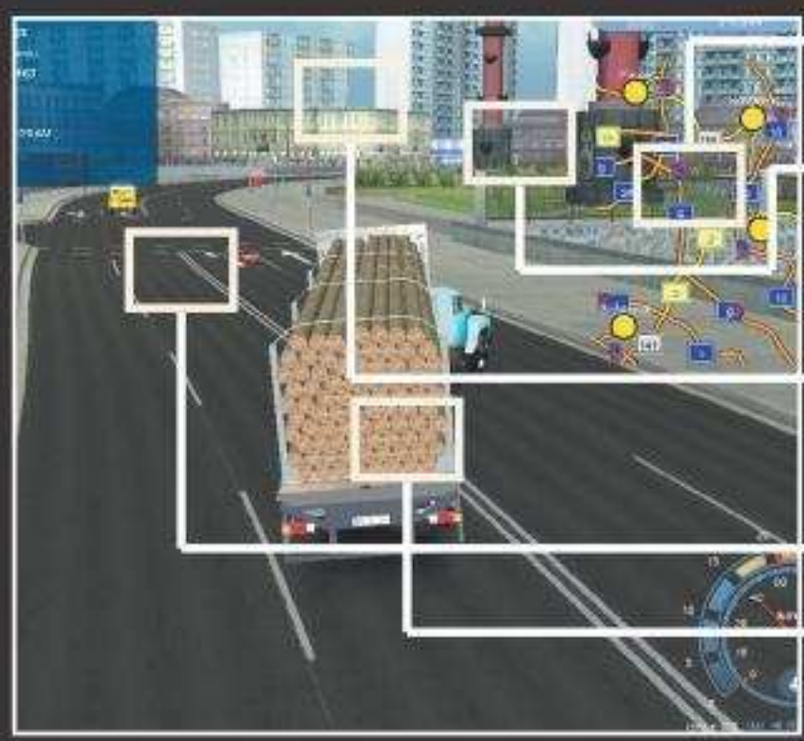
Meteor. Свежая версия арканоида. Антураж космический, а шарик так и норовит стать огненным метеором.

Sweetopia. Переполох на кондитерской фабрике. Леденцы и конфеты вздумали удрать от покупателей, превратившись в цветную ленту.

Wonder Lines. Ремейк старых добрых Lines. Конфигурации доски самые разнообразные, шарики крупные, игра красивая.

Тема dvd | Модификация для игры 18 Wheels of Steel: Pedal to the Metal — русский мод

Что: Модификация **Игра:** 18 Wheels of Steel: Pedal to the Metal **Разработчик:** Soccer Studio **Что нового:** Карта, города, текстуры, дороги, грузовики, водители, жилая застройка, архитектурные достопримечательности **Размер:** 90 Мб **Где брать:** Темы DVD



- Огромная территория от Калининграда до Тюмени, от Балтийского до Черного моря.
- Десятки российских, украинских, белорусских и прибалтийских городов с реальными достопримечательностями и неповторимой архитектурой.
- Новые дома — пятиэтажные хрущевки, современные многоэтажные здания, сельские коттеджи и бревенчатые избы.
- Целых 150 федеральных и республиканских трасс.
- Отечественные и европейские грузовики, оснащенные новыми прицепами.

DEATH ZONE | Дополнения для мультиплеерных игр

В тылу врага 2

Что: 6 модификаций
Где брать: Рубрика «Киберспорт»

Модификация WW2Game

«**В тылу врага 2**» совсем недавно появилась на прилавках, а неутомимые фанаты уже начали производить для нее свои модификации. Первые и самые лучшие из них мы выложили на диск. Особое внимание обратите на мод **WW2Game**. Он вносит массу изменений, в основном исправляющих ошибки и недоработки мультиплеерной части. Также не проходите мимо других модов: **Command Limit**, **Fox Mulder's Realistic Mod for «В тылу врага 2»**, **Stan's Sound Pack**, **Strike Back Infantry** и **Realism**.

Counter-Strike: Source

Что: 4 карты, 8 моделей оружия, 2 набора скинов
Где брать: Рубрика «Киберспорт»

Модель пистолета LE 2 Toned Golden Havoc Deagle

В очередной подборке вас ожидают несколько качественных карт, восемь детализированных пистолетов и винтовок, а также два набора «шкурок» для моделей игроков. Обязательно загрузите карту **De Inferno Pro**. Эта работа, перенесенная из CS 1.6, не только сохранила свой филигранный баланс, но и приобрела отменную внешность. В разделе моделей оружия обратите внимание на пистолет **LE 2 Toned Golden Havoc Deagle** — самый качественный золотой «Магнум» со времен выхода **Counter-Strike: Source**.

Counter-Strike

Что: 4 карты, 6 моделей оружия, 1 набор скинов
Где брать: Рубрика «Киберспорт»

Карта De Parabellum

В первую очередь обратите внимание на карту **De Parabellum**. Ее события разворачиваются в небольшом российском офисе, где окопались террористы. Работа интересна в первую очередь любопытным дизайном. В разделе скинов персонажей не пропустите набор **CSS To 1.6 Pack**, где собраны модели игроков из Source-версии. Также не проходите мимо шести моделей оружия.

Day of Defeat: Source

Что: 3 карты, 8 моделей оружия, набор скинов персонажей
Где брать: Рубрика «Киберспорт»

Карта Dod Pacific

Dod Pacific — самая правдоподобная карта в нынешней подборке. Сражения развернутся за тропический остров, затерявшийся среди морей и океанов. Карта отлично передает атмосферу войны благодаря великолепным декорациям. Установите также набор скинов персонажей — **Spanish Civil War**. Он переоденет всех солдат в форму, которую носили испанские войска в 30-х годах во время гражданской войны.

№18. Lock On: Горячие скалы

Что: 5 миссий, 3 кампании
Где брать: Игровая зона III

Миссия Gelendzhik assault 2

Миссии:

- **Chiramul_9** — прогоните войска НАТО с территории Крыма.
- **Menace E Kirovskoe** — уничтожьте «оранжевый» Ил-78М, что кружит в районе Феодосии.
- **Good Eevening** — расправьтесь с американскими и турецкими истребителями, кружащими над Грузией.
- **Chemin de Feu** — разгромите американскую военную базу в Крыму.
- **Gelendzhik Фssault 2** — разбомбите три САУ 2С3 «Акация» близ Геленджика.

Не пропустите три небольшие, но очень интересные кампании:

- **A-10A When HOGs Fly**
- **Mig-29S Campaign**
- **Petite campagne**

№19. Перл–Харбор

Что: 7 миссий, 5 скинов
Где брать: Игровая зона III

Миссия Whos Hunting Who

Миссии:

- **Bombing Practice** — разгромите немецкую технику, вторгшуюся в СССР.
- **Comrade General4** — защитите советскую колонну, двигающую на передовую.
- **P47 vs Me 262** — уничтожьте немецкий Ме-262 в небе над Финским заливом.
- **Partisan Rescue** — превратите в металлолом немецкий «Хеншель», нагло кружащий близ родного Сталинграда.
- **Tips P38 New** —разбомбите японскую технику на острове Наха.
- **Whos Hunting Who** — уничтожьте итальянский самолет CR.42, который базируется неподалеку от Сталинграда.
- **Sudden Strike Pack** — набор из десяти миссий.

Скины самолетов:

- **7EWM**
- **Excalibur**
- **Gun Fighter**
- **Six Shooter**
- **TunF4**

№20. Star Wars: Battlefront 2

Что: 3 карты
Где брать: Игровая зона III

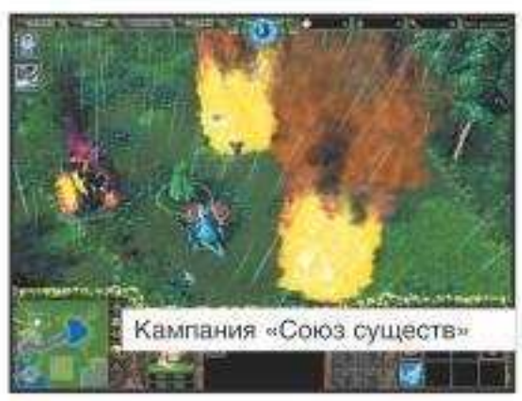
Миссия Escape from the Death Star

Немного свежих карт:

- **Capital Strike 1**
- **Escape from the Death Star**
- **Rise of the Ewoks**

№21. Warcraft III

Что: 8 карт, 3 кампании
Где брать: Игровая зона III


Кампания «Союз существ»

Лучшая работа подборки — кампания «**Союз существ**», сложенная аж из девяти великолепных глав. Раса людей ни с того ни с сего начала войну с целью уничтожить всех остальных существ. Устроили, так сказать, фашизм. Но остальные обитатели планеты не пожелали мириться с таким положением дел, объединились и отправились в тяжелый поход против людей. Автор постарался на славу и создал интересную кампанию с детально проработанными картами.

Две другие кампании:

- **Joe Quest**
- **Расхитители гробниц**

Пачка карт:

- **Возвращение капитана**
- **Месть воина**
- **Blade**
- **Natures Call Circle Defence**
- **New World Order**
- **The Labirinth Forest**
- **The Legend of Magnador**
- **Yaposhkas Escape From School**

№22. Warhammer 40 000: Dawn of War — Winter Assault

Что: 10 карт
Где брать: Игровая зона III

Карта Valley of Sorrow

Подборка карт:

- **Arnen XII**
- **Biosphere**
- **Chapel Ruins**
- **Galenas Crusade**
- **Jarret's Bridge**
- **Kugelstadt City Fight**
- **Pipe Line**
- **Sands of Time**
- **Sidewinder**
- **Valley of Sorrow**

№23. Star Wars: Knights of the Old Republic 2 — The Sith Lords

Что: 11 модификаций
Где брать: Игровая зона III

Модификация Malak Mask

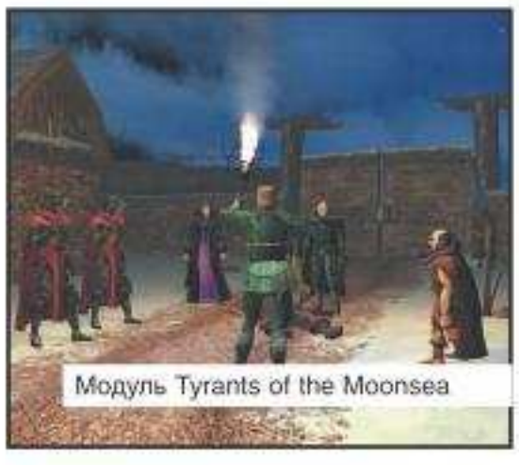
Модификация Malak Mask добавляет всего один предмет, но зато какой — маску темного лорда Малака. Конечно, маску могут носить только ситхи, но ради такой красоты можно перейти и на темную сторону Силы.

Модификации:

- **Atton Sith Items** — полный набор брони и оружия для темного Аттона.
- **Combat Simulation Arena** — арена для сражений и тотализатора.
- **Darth Yads Lightsaber** — новый световой меч весьма необычного вида.
- **Dustil Recruit** — еще один кандидат для принятия в партию (вместо HK-47).
- **Lightsaber Switch** — предмет для включения/выключения световых мечей вне сражений.
- **Mandalorian Armour Package** — полный набор мандалорианской брони.
- **Modified AI** — более умные и умелые враги.
- **Patterned Robes** — набор накидок с уникальными рисунками.
- **Rose Robe** — изящный плащ для ценителей прекрасного.
- **T3M4 Paintjob** — новый скин для всеми любимого дроида T3M4.

№24. Neverwinter Nights

Что: 4 модуля
Где брать: Игровая зона III


Модуль Tyrants of the Moonsea

Гвоздем подборки становится модуль **Tyrants of the Moonsea**, выполненный в лучших традициях легендарного **Crimson Tides of Tethyr** (см. прошлый номер «Игромании»). Такой же гигантский мир, проработанные персонажи и отточенный до миллиметра баланс. Одним словом — играть всем.

Другие модули:

- **Ronin** — приключение в средневековой Японии. Самураи, соломенные шляпы и саке прилагаются.
- **Shadow Queen** — мистическая история с сотнями новых персонажей.
- **The Lost Adventure** — сложное приключение для группы сильных воинов.

№25. Operation Flashpoint

Что: 3 аддона
Где брать: Игровая зона III

дополнение Finul

Лучшее дополнение подборки — **Finul**. С его помощью вы можете стать солдатом испанской армии. В модификации представлены несколько пехотных подразделений — от инженерных до разведывательных. На их вооружении есть станковые пулеметы и гранатометы, а также танки, БТР и даже несколько вертолетов.

Другие аддоны:

JAM3 — возможность использовать патроны от другого оружия.

Su-24 — отечественный самолет Су-24.

Друзья, начиная с этого номера мы не прописываем в журнале демоверсии, которые пойдут на диск. Дело в том, что между сдачей «DVD-мании» и отправкой самих DVD в печать проходит больше двух недель, и за это время выходят свежие демоверсии, не положить которые мы просто не можем. В итоге места не хватает, и нам приходится убирать демки, уже описанные в рубрике. Теперь с этим покончено, а чтобы узнать, какие демоверсии вас ждут на диске, внимательно изучайте обложку DVD.

ВИДЕОМАНИЯ:
PRE-ПОРТVIEW METAL GEAR SOLID 3: SUBSISTENCE. ЧАСТЬ 2

ВИДЕОМАНИЯ:
ВСЕ ИГРЫ X06 И TGS.

ТЕМЫ DVD:
DOOM 3 — МОДИФИКАЦИЯ IN HELL.

ТЕМЫ DVD:
OPERATION FLASHPOINT — МОДИФИКАЦИЯ CONSPIRACIES.

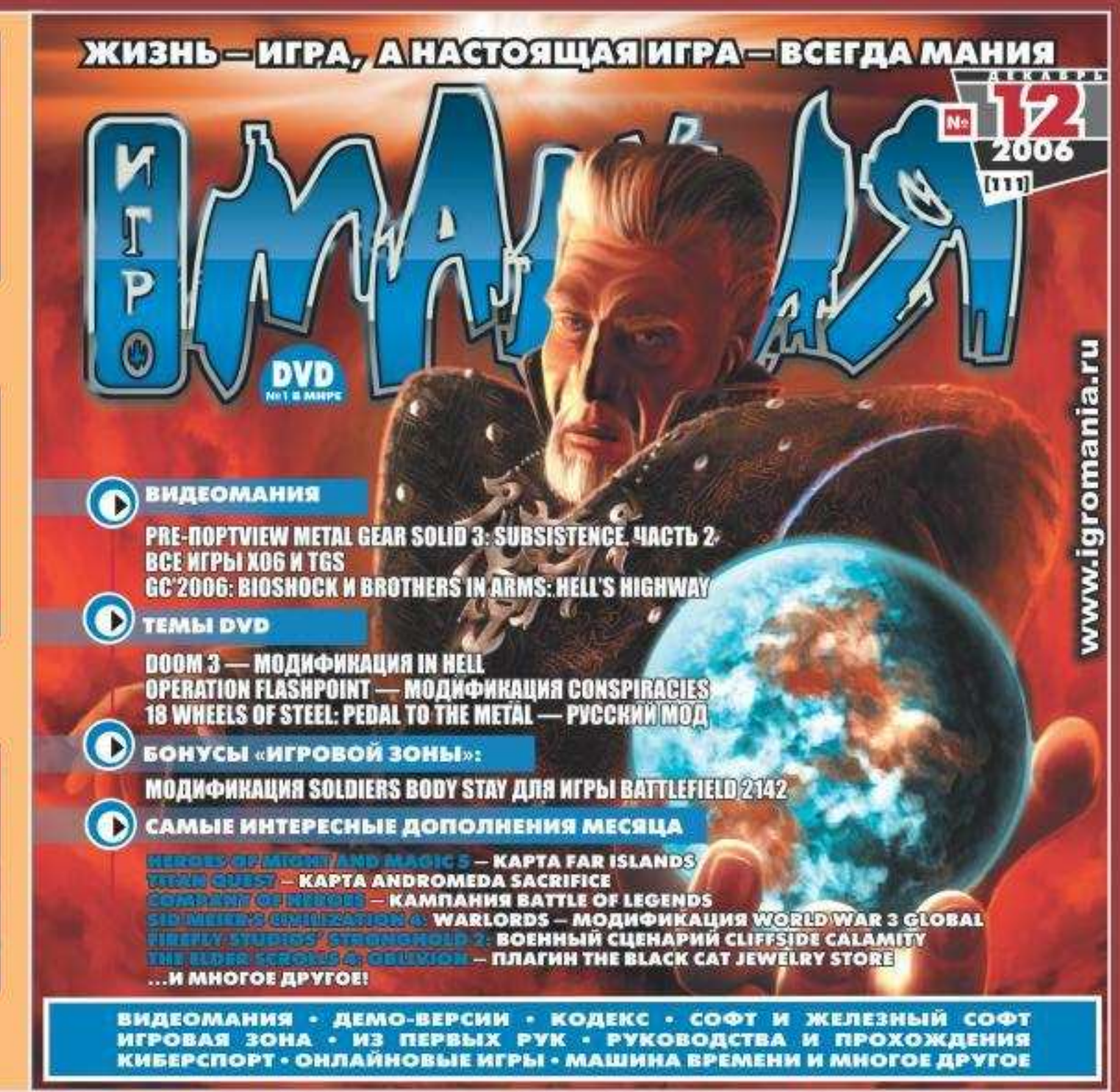
ТЕМЫ DVD:
18 WHEELS OF STEEL:
PEDAL TO THE METAL — РУССКИЙ МОД.

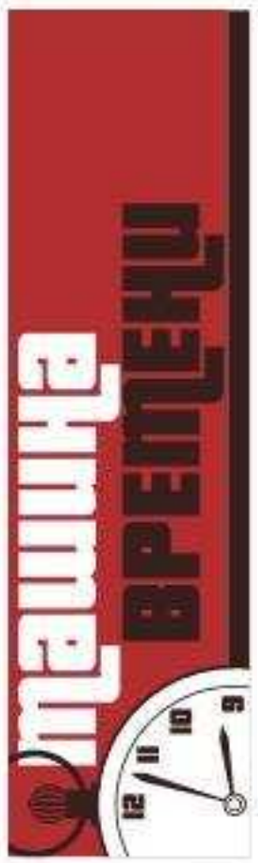
DEATHZONE:
МОДИФИКАЦИИ ДЛЯ ИГРЫ «В ТЫЛУ ВРАГА 2»

ИГРОВАЯ ЗОНА:
МОДИФИКАЦИИ ДЛЯ ИГРЫ COMPANY OF HEROES

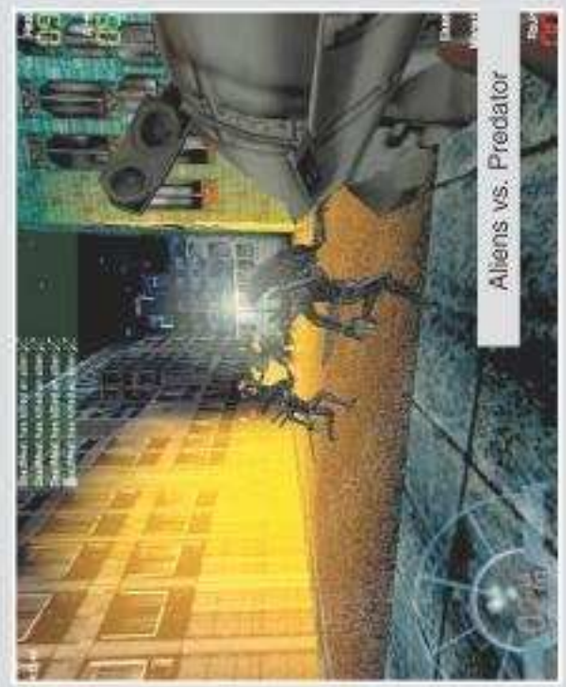
БОНУСЫ «ИГРОВОЙ ЗОНЫ»:
МОДИФИКАЦИЯ SOLDIERS BODY STAY ДЛЯ ИГРЫ BATTLEFIELD 2142.

ВЕСЕЛОСТИ:
SHAREWARE-ИГРА «ТАНЧИКИ».





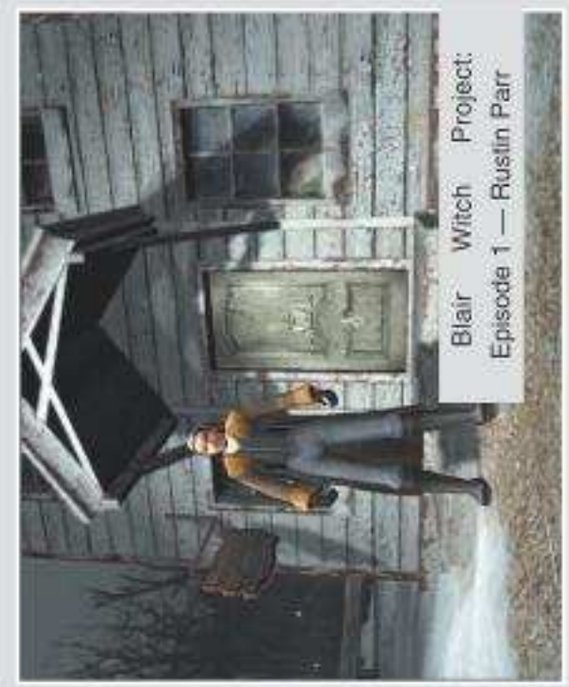
Игры, пугавшие нас в XX веке



Aliens vs. Predator

Alone in the Dark

Amber: Journeys Beyond



Blair Witch Project: Episode 1 — Rustin Parr

Clive Barker's Undying

ВИДЕОМАНИЯ

PRE-ПОРТVIEW METAL GEAR SOLID 3: SUBSISTENCE. ЧАСТЬ 2
ВСЕ ИГРЫ X06 И TGS
GC'2006: BIOSHOCK И BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY

ТЕМЫ DVD

DOOM 3 — МОДИФИКАЦИЯ IN HELL
OPERATION FLASHPOINT — МОДИФИКАЦИЯ CONSPIRACIES
18 WHEELS OF STEEL: PEDAL TO THE METAL — РУССКИЙ МОД

ИГРОВАЯ ЗОНА

Лучшее для игр:

№1. Heroes of Might and Magic 5
№2. Company of Heroes
№3. Titan Quest
№4. The Elder Scrolls 4: Oblivion
№5. The Movies
№6. Sid Meier's Civilization 4: Warlords
№7. Firefly Studios' Stronghold 2
№8. FlatOut 2
№9. GTA: San Andreas
№10. NHL 07
№11. FIFA 07
№12. Rome: Total War — Barbarian Invasion
№13. TrackMania Nations
№14. Half-Life 2
№15. DOOM 3: Resurrection of Evil
№16. Age of Empires 3
№17. The Sims 2
№18. Lock On: Горячие скалы
№19. Перл-Харбор
№20. Star Wars: Battlefront 2
№21. Warcraft III
№22. Warhammer 40 000: Dawn of War — Winter Assault
№23. Star Wars: Knights of the Old Republic 2 — The Sith Lords
№24. Neverwinter Nights
№25. Operation Flashpoint

БОНУСЫ «ИГРОВОЙ ЗОНЫ»

Caesar 4: набор из первых трех сценариев, Battlefield 2142: модификация Soldiers Body Stay, Hearts of Iron 2: модификация Stony Roads.

ДОПОЛНЕНИЯ ИГРОВОЙ ЗОНЫ

«Ил-2: Штурмовик — Забытые сражения. Асы в небе»: патч для кампании «Боль и кровь Смоленска»; DOOM 3: Resurrection of Evil: патч UAC specialist 1.1, F.E.A.R.: модификация FEAR-COOP, Half-Life 2: карта Garrison v.2, модификация Garry, Sid Meier's Civilization 4: модификация Rhye's and Fall of Civilization 1.38, Warcraft III: карта Glare of Vanity v.1.7b, Counter-Strike: Source: карта De CPL Mill

КИБЕРСПОРТ

Special

Видеорепортаж «Игромании» с турнира ASUS Summer 2006.

ЗАПИСИ С ТУРНИРОВ

WCG 2006 Final (Counter-Strike 1.6, Warcraft III, Starcraft, Quake 4).

ОБУЧЕНИЕ

Starcraft: видеоуроки и словарь терминов, Warcraft III: The Frozen Throne. Видеообучение, Counter-Strike 1.6: de_dust2 и de_inferno

ДОПОЛНЕНИЯ ДЛЯ СЕТЕВЫХ ИГР

В тылу врага 2, Counter-Strike, Counter-Strike: Source, Day of Defeat: Source

СОФТ ДЛЯ ИГР

Counter-Strike, Warcraft III, Starcraft: Brood War и Quake 4.

СОФТВЕРНЫЙ НАБОР

ГВОЗДЬ НАБОРА

NASA World Wind 1.3.5

СВЕЖАТИНА!

7-Zip 4.43 beta, Advanced WindowsCare v2 Personal, AltDesk 1.7.0, Ashampoo Burning Studio 6.30, Ashampoo Firewall 1.10, Auslogics Disk Defrag 1.0.3.173, BWMeter 2.6.0, FileZilla 2.2.28, Flock 0.7.6, IconUtils 4.12, Inquiry Standard Edition 1.4.339, Keyboard Maniac 4.21, LeechGet 2006 build 1650, PhotoFiltre 6.2.6, VideoLAN 0.8.5, XP SysPad 7.5, XP Tweaker 1.53

ИГРОМАНСКИЙ СТАНДАРТ

Ad-Aware, Alcohol 120%, DAEMON Tools, Adobe Flash Player, Adobe Reader (в комплекте с Adobe Reader SpeedUp), DirectX 9.0c, DivX, DOSBox (в комплекте с D-Fend), Download Master, Fraps, Kaspersky Antivirus 6.0, ICQ (Lite 5.10 и Pro 2003b), K-Lite Mega Codec Pack, Light Alloy, Microsoft .NET Framework 2.0, Process Explorer, QuickTime, RAD Video Tools, Spybot — Search & Destroy, Total Commander, Unlocker, VobSub, Winamp и WinRAR.

ПО ЖУРНАЛУ

ВНЕКОМПЬЮТЕРА

World of Warcraft TCG, Dungeons & Dragons 3.5, AD&D 2nd Edition, Legend of the Five Rings RPG, Risk Godstorm, Ingenious, HeroQuest, Magic: The Gathering.

ПАТЧИ

«Космические рейнджеры 2: Доминаторы», Battlefield 2142, Ex Machina, Gothic 3, The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth 2, Prey, The Settlers 2: 10th Anniversary, Stronghold: Legends

ЖЕЛЕЗНЫЙ СОФТ

Видеокарты

D3DGear 1.68
Fraps 2.8.0
RivaTuner 2.0 RC 16.1

Материнские платы

NVIDIA nForce 9.53 для nForce 590 SLI Intel Edition

Звуковые карты и кодеки

Creative Sound Blaster Audigy 1/2/4 2.09.0016
Realtek AC'97 3.93

Системные утилиты

ASUS Update 7.07.06
BGEye 3.0.0.5
BIOS Agent 3.61
ClockGen 1.0.5.0
CoreTemp 0.93 Beta
CPUCOOL 7.3.8
CPUFSB 2.2.18
CrystalCPUID 4.8.3.314
CrystalMark 0.9.120.314
EVEREST Ultimate Edition 2006 3.50 Build 761
Hmonitor 4.2.5.3
SIV 3.17
SpeedFan 4.31
System Spec 2.40

Манипуляторы

Logitech SetPoint 3.10

Оптические приводы и жесткие диски

DVD Identifier 5.0.1
DVDInfoPro 4.6.2.3
HD_Speed 1.5.2.56 Beta
Western Digital Data LifeGuard Diagnostics 1.09.01

КОДЕКС

База кодов на наших DVD

ЧИТЕРСКИЕ ПРОГРАММЫ

CheMax, ArtMoney, Trainer Creation Kit, Dragon Unpacker, Resource Hacker.

СОХРАНЕНИЯ

Alliance: Future Combat, FIFA 07, Fire Department 3, Hoyle Casino 2007, Hunting Unlimited 4, Just Cause, Paradise, ParaWorld, The Settlers 2: 10th Anniversary, Sprint Cars: Road to Knoxville.

ТРЕЙНЕРЫ

Cabela's Alaskan Adventures, Caesar 4, Company of Heroes, FIFA 07, Hoyle Casino 2007, Joint Task Force, Just Cause, Mage Knight: Apocalypse, Open Season, Prison Tycoon 2: Maximum Security, Scarface: The World Is Yours, Sprint Cars: Road to Knoxville, The Guild 2.

ВЕСЕЛОСТЬ

«Танчики», Lotus Deluxe, Meteor, Sweetopia, Wonder Lines, Avenger, Copter, Fisher, Looser, Spaceboy, Wing.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Сборник карт для игры Battlefield 2 (MapPack 3), набор для создания фан-сайта игры Stronghold: Legends.

ЖУРОСТРОЙ

Стройматериалы
Игровое редактирование

ВИДЕОУРОКИ

Урок «Мультисплайновое моделирование»
Урок «Основы работы в Maya»
Урок «Создание новых моделей для TES 4: Oblivion»

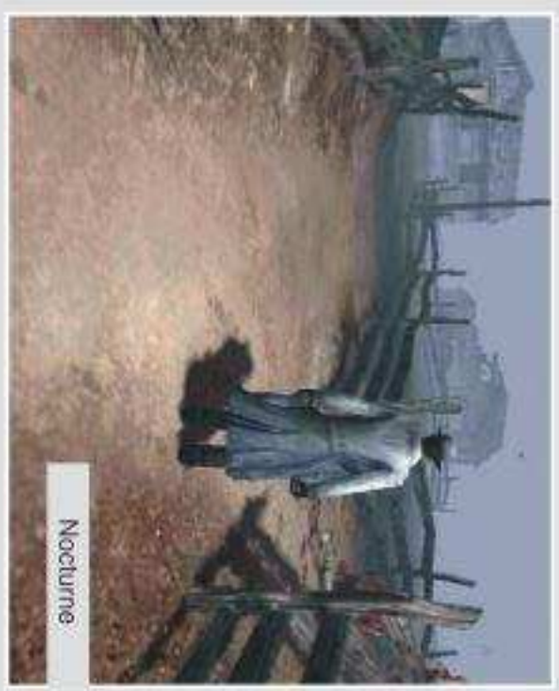
РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ

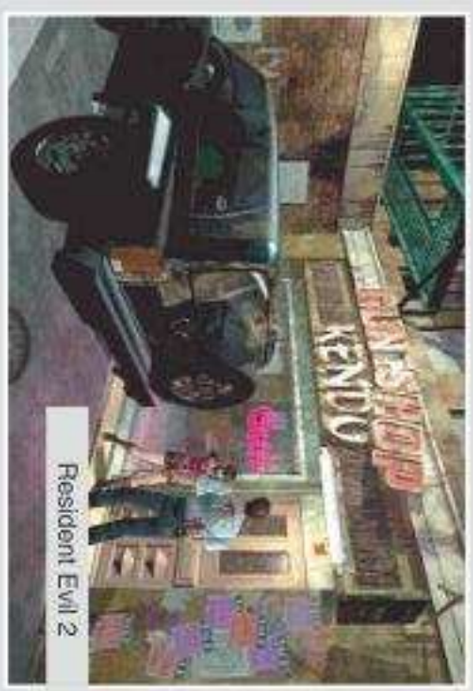
Профессиональные руководства и прохождения из журнала «Лучшие компьютерные игры»

Devil May Cry 3 * Prey * Rise & Fall: Civilizations at War * The Movies: Stunts & Effects * The Ship 1: Бросок на Берлин» * «День Победы 2: Новая война» * «Казаки 2: Битва за Европу».

© ИГРОМАНИЯ

Battlefield 2142





Игры, пугавшие нас в XX веке

Игровая зона

Бонусы

Набор из трех сценариев для игры **Caesar 4**.

Первая модификация для **Battlefield 2142 — Soldiers Body Stay**. Тела павших бойцов в одиночном режиме теперь не исчезают, а буквально утрамбовывают землю.

Stony Roads — набор улучшенных текстур для игры **Hearts of Iron 2**.

Интересности

Сборник высококачественных карт для **Battlefield 2 — MapPack 3**.

Набор для создания фан-сайта по мотивам игры **Stronghold: Legends**.

Руководства & прохождения

Профессиональные руководства и прохождения из журнала «Лучшие компьютерные игры»

Нашим издательским домом выпускается журнал **«Лучшие компьютерные игры»**, главная рубрика которого посвящена руководствам и прохождениям. Спустя два месяца после выхода очередного его номера они попадают на DVD «Игромании» и публикуются на сайтах ***www.igromania.ru*** и ***www.lki.ru***.

На диске этого номера в рубрике «Руководства и прохождения» вас ждут материалы из **сентябрьского** номера ЛКИ:

Devil May Cry 3 ● Prey ● Rise & Fall: Civilizations at War ● The Movies: Stunts and Effects ● The Ship ● «Бросок на Берлин» ● «День Победы 2: Новая война» ● «Казаки 2: Битва за Европу».

Помните, что материалы публикуются на диске в частично урезанной версии. В силу технических причин мы не ставим всякие мелкие изображения, таблицы и т.д.

ПОДРОБНЫЙ ЖУРНАЛ О ЛУЧШИХ ИГРАХ

ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

ЧИТАЙТЕ В ДЕКАБРЬСКОМ НОМЕРЕ:

№12 2006

240 СТРАНИЦ

- DVD №1 – 5 ЧАСОВ АВТОРСКОГО ВИДЕО
- DVD №2 – 8 GB ИГРОВЫХ ФАЙЛОВ

ВИДЕО

КЛУБ ИГРОПУТЕШЕСТВИЙ

С ЭТОГО НОМЕРА ЗНАМЕНИТЫЙ ИГРОВОЙ ПУТЕШЕСТВЕННИК ТИМУР ХОРЕВ НАЧИНАЕТ ЭКСКУРСИЮ ПО МИРУ WORLD OF WARCRAFT. НЕ ПРОПУСТИТЕ НАЧАЛО!

ВИРТУАЛЬНЫЕ МИРЫ

WORLD OF WARCRAFT

ПО ПРОСЬБАМ ЧИТАТЕЛЕЙ МЫ ПРОДОЛЖАЕМ ОПИСАНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЙ ГЕРОЕВ ТИМУРА ХОРЕВА В МИРЕ АЗЕРОТ, А ТАКЖЕ ПРОДОЛЖАЕМ СЕРИЮ РАССКАЗОВ О ПАСХАЛЬНЫХ ЯЙЦАХ ИГРЫ.

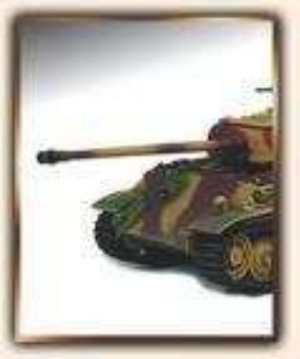
КРУПНЫМ ПЛАНОМ

NEVERWINTER NIGHTS 2

ЗНАМЕНИТЫЙ ИГРОВОЙ КОНСТРУКТОР НАКОНЕЦ-ТО ОБЗАВЕЛСЯ ПРОДОЛЖЕНИЕМ! ПОДРОБНОЕ ОПИСАНИЕ ИГРОВОЙ МЕХАНИКИ И ТАКТИКИ БОЕВ ПРЕДЛАГАЕТ РИЧАРД ПСМИТ.

ДУЭЛЬНЫЙ КЛУБ

PANZER GENERAL



ДОЛГОЖДАННОЕ ВОЗВРАЩЕНИЕ В ДУЭЛЬНЫЙ КЛУБ СЕРГЕЯ ЗВЕРЕВА ОЗНАМЕНОВАЛОСЬ РЯДОМ СЕРЬЕЗНЕЙШИХ СРАЖЕНИЙ, У КАЖДОГО ИЗ КОТОРЫХ ЕСТЬ ИСТОРИЧЕСКИЕ ПАРАЛЛЕЛИ.

ВАЖНА КАЖДАЯ БУКВА

МУЛЬТИПЛАТФОРМА

Итак, дорогие наши зрители, свершилось. На многочисленные письма с вопросами *«почему вы еще не делаете этого?»* дан ответ. Маленьким роликом в прошлом номере. С нового года «Видеомания» становится полностью мультиплатформенным приложением к журналу. Тогда как журнал уже давно уперся в отведенные ему физическо-бумажные рамки, «Видеомания» очень комфортно чувствует себя на двухслойном DVD и желает расти. Качественно и количественно. Поскольку PC-рынок нами уже полностью охвачен и все свои информационно-журналистские функции мы исправно выполняем, то следующий шаг для нас очевиден.

Во-первых, потому, что писем с вопросами *«почему не делаете?»* действительно стало очень много. За последний год мы сильно изменили представление о консолях в России. И сделали это сознательно. Поскольку нам — как игрокам и журналистам — интересно, что творится в мире и индустрии. А PC всего лишь платформа, такая же как PlayStation и Xbox, и существует он в рамках этой индустрии. И если кому-то интересна лишь одна платформа, то ему, как мне кажется, не интересна индустрия в целом. Мы же хотели, чтобы наши зрители интересовались всем происходящим, а не только тем, что продается в ближайшем магазине. Думаю, многие стали понимать, почему с выходом Xbox 360 красивых игр на ПК стало больше. Также многие стали задаваться вопросом: что лучше — новая видеокарта за $600 или устройство, которое прослужит 4—5 лет? Все это видно по вашим письмам. Вы стали думать и делать свой выбор, основываясь на полной информации о происходящем. Вне зависимости от ваших предпочтений. Это важно.

Во-вторых, nextgen-консоли взяли курс на наши просторы. Wii приходит в Россию в ноябре — одновременно со всем миром, при полной поддержке Nintendo. В декабре состоится ограниченный запуск Xbox 360, а в марте — европейский старт PlayStation 3. Причем у всех трех компаний очень большие планы на наш рынок. Русский язык, например, будет в PS3 изначально, а Nintendo планирует сделать с Wii то же, что некогда было с Dendy (NES), то есть превратить ее в народную консоль, которая будет в каждом доме. Пока верится с трудом, но посмотрим, что будет через год-другой.

Вообще, мы прекрасно понимаем, что приход nextgen'а в Россию будет довольно долгим. Потребуются годы, чтобы изменить представление масс и создать цивилизованный рынок в нашей стране. Именно поэтому в «Видеомании» появится эксклюзивный для второго DVD раздел — и не более. Мы не будем мешать все в одну кучу — наша цель, как и прежде, объективный взгляд на вещи. Раздел откроется в этом номере, но начнет функционировать в полную силу лишь в новом году. Все подробности — на диске этого номера.

Далее, одной из главнейших целей ближайших месяцев для нас является повысить практическую пользу «Видеомании». Еще один эксклюзивный для полноценной «Видеомании» раздел, который появится в ближайшее время, — «На прилавках». Объяснять, что такое, пока не буду, но мы, скажем так, решили расширить информационный охват именно российского рынка. Подождите несколько месяцев.

Антон Логвинов, продюсер видеонаправления
video@igromania.ru

ТАКЖЕ В «ВИДЕОМАНИИ»

Видеоновости — ежемесячная порция нового игрового видео.
Special — различные репортажи с выставок, об играх и индустрии.
Демотеатр — геймплейные и HDTV-ролики из будущих игр, а также next-gen.
Рекламная пауза — ТВ-споты популярных игр и консолей. Смешные и серьезные.
Pre-portview — обзоры будущих портов с консолей.
Видеообзоры — рецензии на главные игры месяца.
Развлекательный канал — клипы, лучшие интро из игр и различные монтажные ролики.

ИГРОМАНИЯ НА TV

Как вы уже знаете, «Видеомания» отправилась на ТВ. В начале ноября прошлого года состоялась премьера первой профессиональной ТВ-программы от крупнейшего игрового журнала. Это такая мини-видеомания раз в неделю. Проект создается нами на 100%. Если вы смотрели хоть одну передачу об играх на ТВ, то знаете, какую откровенную чепуху там обычно несут. Вот мы и подумали, что пора этому положить конец. Каждую неделю вас ждут интервью с разработчиками, видеоновости и свежие обзоры. Конечно, большинство материалов вы увидите в «Видеомании», причем в расширенном варианте. Однако оперативности у передачи ровно в четыре раза больше.

Место выхода — новый музыкальный канал альтернативной музыки A-One. И не спрашивайте, что это за чудо такое. На то канал и новый. Меж тем он правильный. Крутят там рок, метал и альтернативу круглыми сутками. Пока доступен лишь пользователям НТВ+, «Космос-ТВ» и прочих блюдцевещателей. Как настроиться, смотрите на ***www.a1tv.ru***.

Ответим на резонный вопрос — почему именно A-One? Все просто — это канал со 100% нашей аудиторией, руководство которого позволило сделать нам передачу полностью такой, какой мы хотим. Мы, конечно, понимаем, что смотреть ее смогут далеко не все. Но это, как всегда, только начало!

В общем, протирайте блюдца, у кого они есть, и смотрите! Каждую субботу в 18:00 мы в эфире!

ВНИМАНИЕ! СУБТИТРЫ НА ДИСКЕ!

Интервью со знаменитыми иностранными разработчиками, а также многие материалы (например, препортвью) сопровождаются субтитрами. Для их отображения необходимо установить программу **VobSub**.

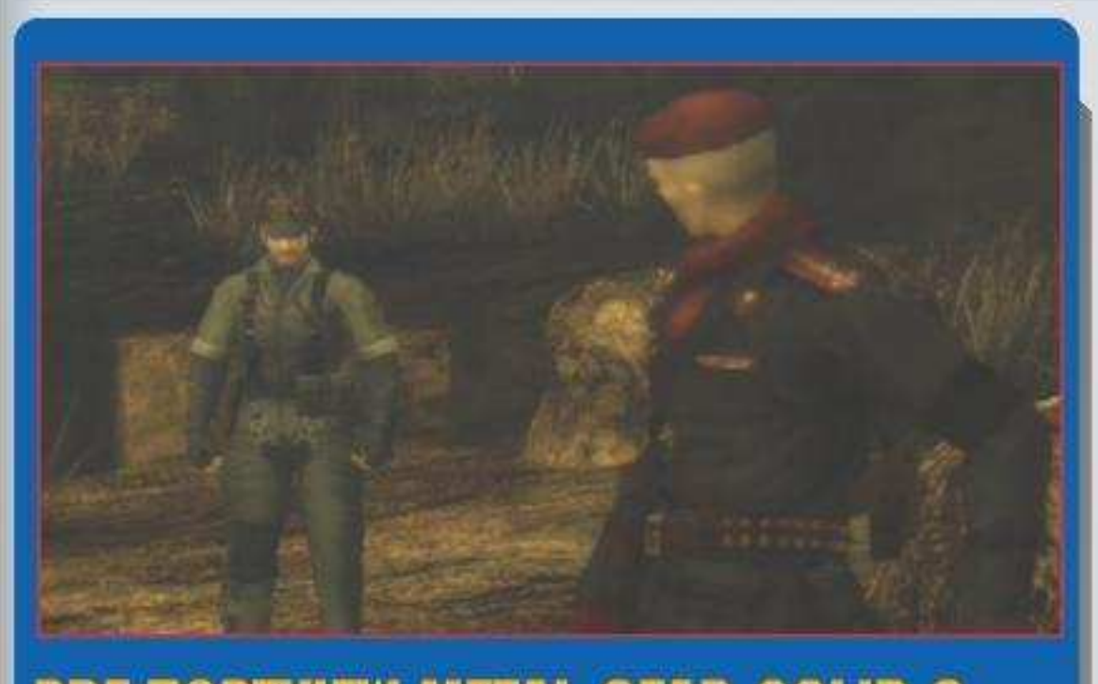
КАК ПРИСЛАТЬ СВОЮ РАБОТУ

Шаг 1. Напишите на ***video@igromania.ru*** письмо и расскажите о своем ролике.

Шаг 2. Мы дадим вам доступ на специальный ftp, где вы сможете разместить свою работу. Ролик должен быть помещен в архив. В архиве должен лежать текстовый файл с вашим именем и описанием ролика. Присылайте ролики в как можно более хорошем качестве. Совсем большие (по 300 Мб) не стоит, но и ужимать двадцать минут в 1 Мб не надо.

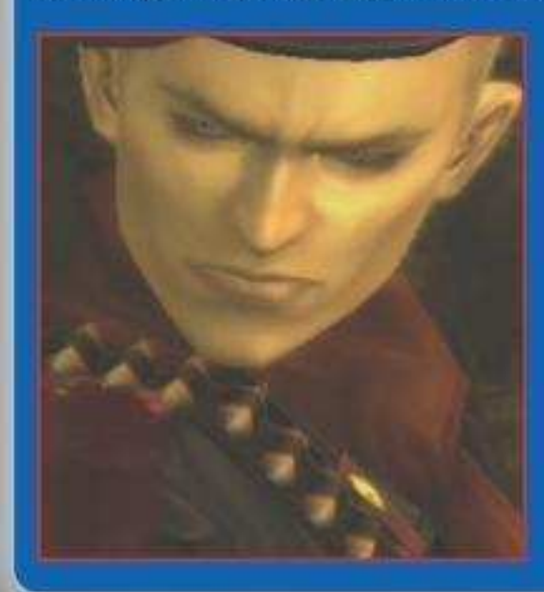
Шаг 3. Мы скачиваем, смотрим и решаем — пойдет он на диск или нет. И очень просим не посылать вопросов: «А вы уже скачали? И как оно?» к нам на ящик. Если ролик нам понравился, то вы определенно увидите его в «развлекательном». Да, и, посылая работу, убедитесь, что она соответствует качеству других работ, размещаемых в «Развлекательном канале».

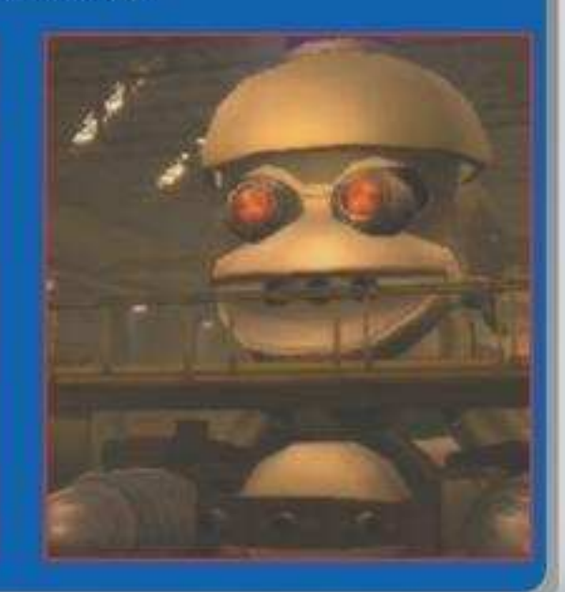
Внимание! При создании своих работ используйте только музыку из игр! Это правда важно.



PRE-ПОРТVIEW METAL GEAR SOLID 3: SUBSISTENCE — ЧАСТЬ 2

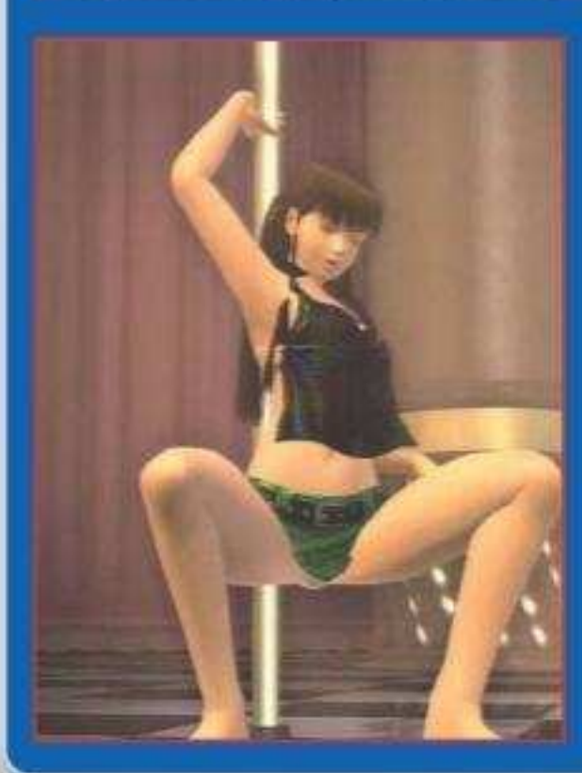
Что: Наш рассказ о невероятном MGS 3.
Когда: В этом номере.
Зачем: По многочисленным просьбам зрителей мы рассказываем о самой мощной игре 2004 года и недавно вышедшем расширении для нее под названием Subsistence.

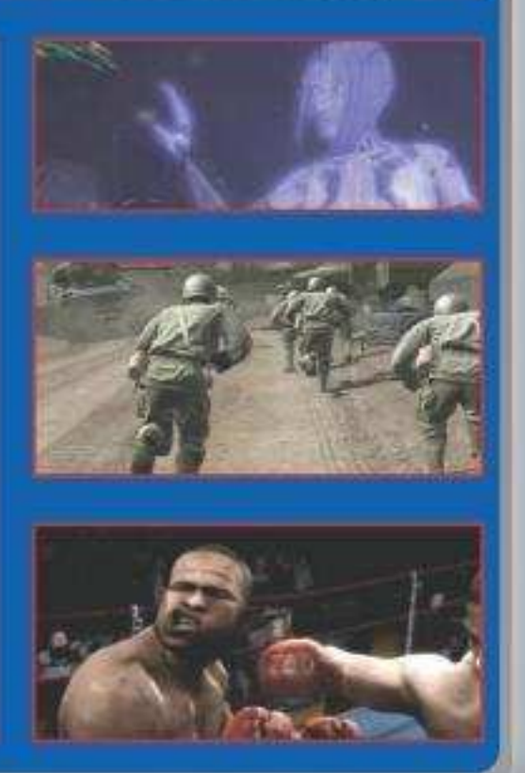




ВСЕ ИГРЫ X06 И TGS

Что: Все игры X06 и Tokyo Game Show.
Когда: В этом номере.
Зачем: Мы говорим свое мнение об увиденном и еще раз подтверждаем прописную истину — сколько людей, столько и мнений.





GC2006: BIOSHOCK И BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY

Что: Самые ожидаемые игры ближайшего времени.
Когда: В этом или следующем номере.
Зачем: Подробнейшие материалы и интервью.

НИВАЛ INTERACTIVE

БЛИЦКРИГ II
ОСВОБОЖДЕНИЕ

В новых кампаниях мы перенесёмся прямиком в центр Европы, чтобы стать свидетелем судьбоносных сражений между силами союзников и немецкими войсками на просторах Италии и Франции. Игрокам предстоит выполнить ряд тематических миссий за каждую из сторон и принять участие в самых «горячих» сражениях 1943-1944 годов.

Новые режимы сетевой игры позволят игрокам сойтись в ранее невиданных в серии «Блицкриг» сетевых баталиях. Проявите свой талант полководца и переиграйте своего оппонента как на стратегическом, так и на тактическом уровне в режиме «Battlefield», или же сразитесь с друзьями за контроль над стратегически важным объектом в режиме «Domination»!

И без того обширный боевой арсенал Блицкрига пополнится несколькими новыми видами техники, каждый из которых займёт достойное место на европейских полях сражений.

© 2006 MindLink Studio Ltd. Все права защищены. Блицкриг. © 2003 - 2006 Nival Interactive. «Нивал» и «Блицкриг» являются зарегистрированными товарными знаками Nival Interactive. Все права защищены.
Исключительное право распространения на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежит фирме «1С».

на правах рекламы

ПЕРИОД ПОЛУРАСПАДА

«ИГРОМАНИЯ» САМОЛИЧНО ТЕСТИРУЕТ ПРЕДРЕЛИЗНУЮ ВЕРСИЮ ГЛАВНОЙ ПОСТСОВЕТСКОЙ ИГРЫ СЛЕДУЮЩЕГО ГОДА

Олег Ставицкий

Что? Если вы не знаете, что такое S.T.A.L.K.E.R., пожалуйста, немедленно съешьте этот номер «Игромании» с майонезом.

Как? Будучи единственным российским изданием, приглашенным на западный предрелизный показ «Сталкера», приехать в Киев и обнаружить, что на просмотр одной из самых ожидаемых игр последнего десятилетия слетелось по меньшей мере 80 человек со всех концов земшара. В условиях жесткой конкуренции отвоевать у полупьяных западных журналистов компьютер, исследовать вдоль и поперек демонстрируемые три уровня. Не удовлетвориться увиденным, приехать в офис GSC и провести наедине с игрой еще добрых 40 минут. Получить связку эксклюзивных скриншотов, рюкзак с водкой и тушенкой S.T.A.L.K.E.R. и, угомонившись, отправиться обратно в Москву.

В это сложно поверить, но **S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl**, похоже, действительно готов к релизу. Мы понимаем весь скепсис, который, должно быть, отразился сейчас на вашем лице. Но это, друзья, чистая правда. Мы (ваш покорный автор и Антон Логвинов) своими собственными глазами и не менее собственными руками видели игру, и она действительно выглядит как законченное произведение. Это не мультиплеер-тест, не демонстрация физики, технических возможностей и прочих прелестей движка, это была живая, пульсирующая бета-версия того самого «Сталкера», который особо умные поклонники уже давно окрестили «Ждалкером» и, кажется, отчаялись увидеть в этой жизни. Но происходит удивительное. Намеренно лишенный всяческого упоминания в прессе и окрещенный чуть ли не «вечным», проект неожиданно расправил плечи и, вероятно, окажется одним из главных событий первой половины следующего года. **GSC Game World** по-новому завоевывают внимание и любовь аудитории, а главный дизайнер Антон Большаков недавно выступил с радикальным обещанием подарить свою машину, если игра не выйдет в ближайшем марте.

Без Тарковского

Проект окончательно избавился от намеков на Тарковского, Стругацких и литературную основу. От соответствующей книги тут остались, собственно, Зона и сталкеры. Как следует из подзаголовка Shadow of Chernobyl, S.T.A.L.K.E.R. призван напомнить миру о том, что произошло на Чернобыльской АЭС 25 апреля 1986 года. **THQ** совместно с GSC заботливо снабдили западную прессу красочными презентациями о катастрофе, после чего отвезли всех желающих в Припять, проведя по ключевым точкам. Эффект вышел колоссальный — один из журналистов, обнаружив на выходе из Зоны прилипшую к ботинку радиоактивную грязь, по слухам, чуть было не отпилил себе в панике ступню. Кроме того, автор этих строк лично пообщался с живым сталкером, который вот уже как 20 лет водит людей (включая GSC) в Припять, показывает гигантского сома в окрестном водоеме и хвастает местонахождением цезиевого пятна. Приземистого вида мужчина с каким-то буддистским спокойствием рассказывал нам такие истории, от которых волосы непроизвольно начинали шевелиться по всему телу. О том, как усаженные в автобус жители Припяти прождали разрешения на эвакуацию четыре часа, по истечении которых передняя часть колонны уехала, а автобусы, стоявшие в хвосте, остались, заполненные трупами. Или о том, как мобилизованные для очистки крыши реактора люди выходили сбрасывать камни чуть ли не в противогазах, через минуту падая прямо на месте. S.T.A.L.K.E.R., по правде говоря, наводит какой-то совершенно священный, экзистенциальный ужас, на фоне которого сочинительство авторов **You Are Empty** выглядит безобидной побасенкой.

Игра регулярно предлагает миссии в составе дружественных сталкеров.

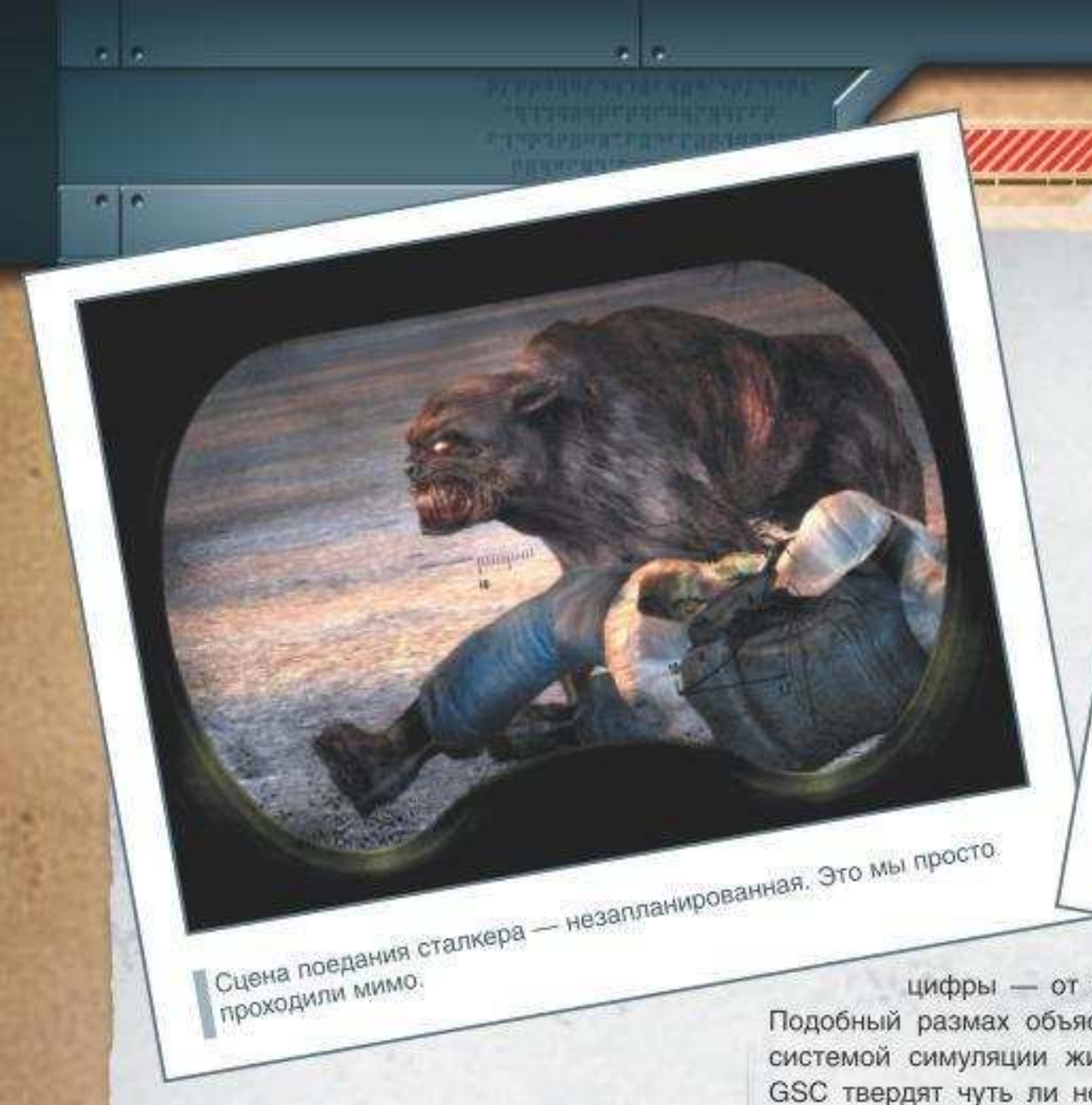
Местный сюжет начинается в 2006 году, когда Зона неожиданно расширяется на пять километров. По слухам — из-за второго взрыва реактора. Военные со свойственной им деликатностью опечатывают окружающее пространство. Но обнаруживаются те самые сталкеры — одиночки (а впоследствии — целые группировки), которые выносят из Зоны ценные артефакты. Нам с вами, как нетрудно догадаться, отводится роль одного из них.

Вступительный ролик (готов и он!) обнадеживает: цепкая режиссура, внушительное качество рендера и чуть ли не голливудский лоск заставили Антона Логвинова провести весь вечер в попытках выкрасть intro для «Видеомании».

S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL

ЖАНР: ACTION
ИЗДАТЕЛЬ: THQ
РАЗРАБОТЧИК: GSC GAME WORLD
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: GSC GAME WORLD PUBLISHING
ПОХОЖЕСТЬ:
- HALF-LIFE 2
- THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION

МУЛЬТИПЛЕЕР: ИНТЕРНЕТ, ЛОКАЛЬНАЯ СЕТЬ
ДАТА ВЫХОДА: МАРТ 2007 ГОДА
ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ: WWW.STALKER-GAME.COM



Сцена поедания сталкера — незапланированная. Это мы просто проходили мимо.

Мужчина пока что не представился.

Все на месте

Спекулирующие на молчании злые языки утверждали разное. Якобы GSC так и не смогли соорудить задуманный геймплей и приняли решение превратить игру в обычный миссионный шутер. Якобы игровым процессом никто еще и не занимался, готова только технология. Якобы никакого свободного перемещения и симуляции жизни можно не ждать — THQ заставили украинцев отказаться от этой затеи. Так вот, все неправда. S.T.A.L.K.E.R. остался, что называется, «при своих»: это колоссальных размеров экшен, снабженный внятной сюжетной линией. То есть, с одной стороны, мы с вами окажемся в самодостаточном мире, который вроде как живет по своим законам. С другой — официально подтверждено семь (!) концовок, пять из которых Антон Большаков называет не иначе как «фальшивыми». Две прочих, как утверждается, открывают недоступную всем прочим треть (!!!) игры.

Подробности сюжета, однако, не разглашаются — GSC мечтательно улыбаются, но портить нам с вами удовольствие отказываются. Зато с многострадальным геймплеем как раз все прояснилось. S.T.A.L.K.E.R. периодически напоминает... **The Elder Scrolls 4: Oblivion** в постъядерных декорациях (и без RPG-возни с характеристиками персонажа). Имеется, однако, внушительный инвентарь, артефакты, которые радикальным образом сказываются на ваших способностях, и всевозможные костюмы, которые надлежит менять. Мало того, игра даже принимает во внимание текущий вес инвентаря. Перегруженный сталкер отказывается бегать, периодически останавливается, чтобы отдышаться, и, как правило, очень быстро обнаруживает у себя на ляжке впившегося монстра. Это крайне непривычное ощущение для экшен-игры — следить за весом собственного рюкзака и вдумчиво изучать параметры найденной брони. S.T.A.L.K.E.R., о глубине которого столько говорилось, на деле действительно обернулся игрой колоссальных масштабов и пропорций. Говоря о продолжительности игры, GSC называет какие-то невменяемые цифры — от 60 до 80 часов. Подобный размах объясняется той самой системой симуляции жизни, о которой в GSC твердят чуть ли не с самого начала разработки.

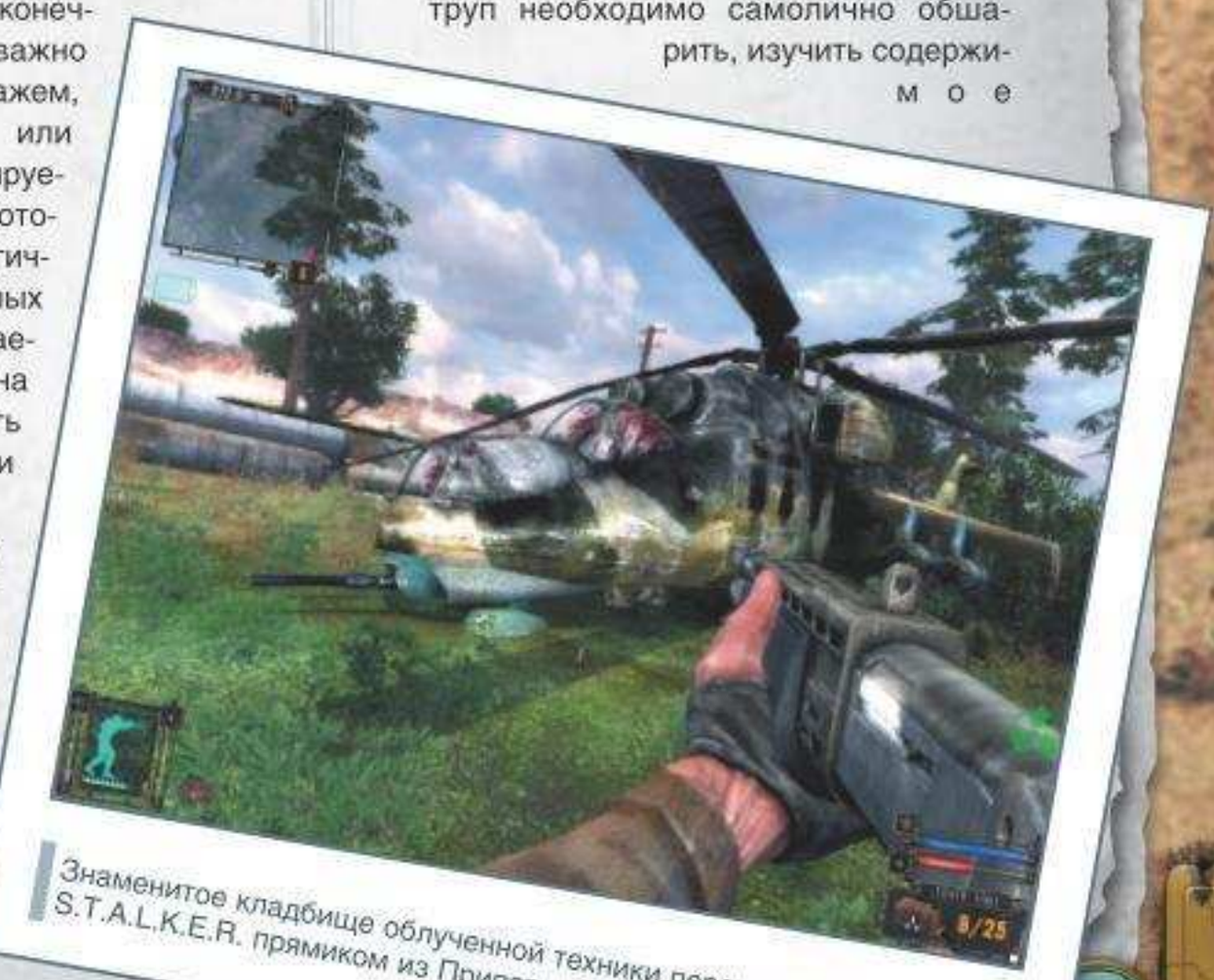
Последняя гарантирует нам с вами живой и непрерывно меняющийся мир, в котором повторение двух событий исключено. Подобное, разумеется, заявляется чуть ли не в каждом третьем масштабном проекте, но GSC демонстрируют животрепещущие доказательства. Фокус состоит в том, что местный мир непрерывно поддерживает собственный баланс. Изначально все уровни плотно упакованы персонажами и ждут нашего пришествия, чтобы торжественно вручить сюжетные квесты. Но по мере продвижения мы неизбежно приводим систему с дисбаланс, уничтожая врагов и запуская цепные реакции. S.T.AL.K.E.R. ловко тасует предусмотренные сюжетом события и симуляцию самостоятельной среды. При этих словах Антон Большаков вызывает интерактивную карту (есть и такая), убивает всех персонажей на ней, ускоряет время и демонстрирует нам, что будет дальше. А дальше местность начинает постепенно заполняться новыми персонажами — агрессивная фауна в лице других сталкеров и монстров приходит на уровень, населяя его бесконечным геймплеем. Тут важно понимать, что, убив, скажем, какого-нибудь зомби или кровососа, вы не активируете очередной скрипт, который возрождает аналогичного монстра в окрестных кустах. Вы высвобождаете вакантную площадь, на которую может захотеть переселиться волк или новый сталкер.

После прохождения первой трети игры основным нашим доходом для приобретения брони, оружия и артефактов будут служить не сюжетные миссии, а задания, сгенерированные благодаря системе симуляции жизни. Скажем, торговец, к которому вы регулярно наведывались для проведения натурального обмена, может выдать вам задание на освобождение его базы от осадивших монстров. Но это произойдет только в том случае, если окрестность действительно заселят мутанты, а не дружественная фракция сталкеров.

Свободное плавание

Вверенный нам с вами мир периодически ввергает в ступор своими масштабами. Что особенно удивительно — все эти бескрайние километры, благодаря все той же системе симуляции, плотно заселены живыми существами, которые заняты своей собственной жизнью. Игра с легкостью моделирует ситуации, которых в следующую минуту может и не быть. Например, какая-то мохнатая помесь волка с собакой тащит сталкера за ногу в кусты. Антон радостно тычет пальцем в монитор и чуть ли не хлопает в ладоши: «*Смотрите, это не скрипт! Это игра живет по своим законам, я даже не знал, что мы такое сейчас увидим!*».

Играть на текущий момент крайне сложно. Привыкнуть к тому, что каждый труп необходимо самолично обшарить, изучить содержимое



Знаменитое кладбище облученной техники перекочевало в S.T.A.L.K.E.R. прямиком из Припяти.

рюкзака и выбрать, что взять собой, довольно сложно. Мы к такому в шутерах не приучены. S.T.A.L.K.E.R., однако, совершенно не приспособлен к спринтерскому броску через всю игру с АК-47 наперевес. Игра силой принуждает вас изучать местность, разглядывать окрестные холмы в бинокль и чуть ли не прочерчивать собственный маршрут.

Внутри помещений стратегическая трусца от одного безопасного куста к другому заменяется на свирепый экшен со всеми вытекающими — гранатами, беспорядочной стрельбой по врагам и судорожной беготней по темноте с фонарем в руках. И вот тут выясняется, что S.T.A.L.K.E.R. ощутимо жонглирует геймплеями в зависимости от уровня. Кроме вдумчивого перемещения по открытым пространствам и грубого экшена, в подвалах имеются также атмосферные зомби-этапы, где предлагается лавировать между неповоротливыми трупами, совсем как в ромеровской «Ночи живых мертвецов». Игра ощутимо меняется по мере продвижения, заставляя вас то форсировать, то сбавлять темп.

■■■

Многих, конечно, интересует визуальная сторона вопроса, потому как спекуляции о давно протухшей картинке — вторая по популярности тема (после геймплея). Так вот, S.T.AL.K.E.R. выглядит очень насыщенно. Графика не поражает в самое сердце, как это делали скриншоты несколько лет назад, но в кадре постоянно происходит какое-то движение: бегут сталкеры, кто-то вступает в конфронтацию с монстрами, сверкают аномалии, раскачивается трава на ветру. Возраст движка дает о себе знать на открытых пространствах, но в помещениях технология неожиданно начинает играть шейдерами и модными спецэффектами вроде искажения воздуха. С другой стороны, сейчас стало очевидно, что акценты сместились в сторону геймплея — GSC практически не упоминают о картинке, предпочитая демонстрировать возможности игры.

Во всей этой многолетней эпопее интригует, разумеется, конечный результат. GSC — чуть ли не единственные разработчики бывшего СНГ, которые вот уже много лет упорно делают бескомпромиссную игру своей мечты с неограниченной свободой и самодостаточным миром, которому, по большому счету, не нужен игрок. Удивительно, но за все эти годы оптимизма не убавилось — к релизу готовится именно то, что обещали. Сейчас трудно сказать, насколько цельным получится результат — для этого в «Сталкере» необходимо прожить несколько полноценных дней. Но бета-версия, будучи показана «из рук», выглядит крайне жизнеспособно. За кадром этого текста, который мы в разгар вала релизов категорически не могли не поставить, остались погодные эффекты, торговля, взаимоотношения с NPC, описание множественных аномалий Зоны и прочие детали. Очень хочется надеяться, что это последний превью-текст об игре и следующей статьей окажется мартовская рецензия. Если что — помните про машину Большакова, он обещал. ■

И швец, и жнец, и на дуде игрец

Зона буквально изрыта всевозможными аномалиями. Одни меняют в указанных пределах гравитацию, другие банально бьются током, третьи облучают вас радиацией. Герой носит с собой неограниченный запас болтов, которые используются в качестве щупов и которыми можно кидаться в подозрительные области — для проверки воздействия. Кроме того, аномалии порождают артефакты, обильно разбросанные по миру. Игрок, радостно цепляющий на себя все найденное, очень скоро осознает глубину своей неправоты. Некоторые предметы, скажем, постепенно «съедают» ваши жизненные силы или обдают оздоровительной дозой радиации. Предлагаем избранные цитаты из каталога местных артефактов (названия приведены на английском языке — именно в таком виде сегодня существует игра).

Meatball

Порождение аномалии с говорящим названием «мясорубка». Meatball заметно усиливает скорость регенерации, обдавая вас взамен радиоактивным излучением. Артефакт также смягчает ткани тела, повышая урон от случайных травм.

Doughboy

Ценный артефакт неизвестного происхождения. Внушительным образом повышает сопротивляемость огню и электричеству, увеличивая, однако, восприимчивость к радиации.

Night Star

Генерирует защитное поле, которое позволяет уменьшить урон, наносимый небольшим оружием (вроде пистолетов). Взамен дарит повышенный радиационный фон.

Wrencher

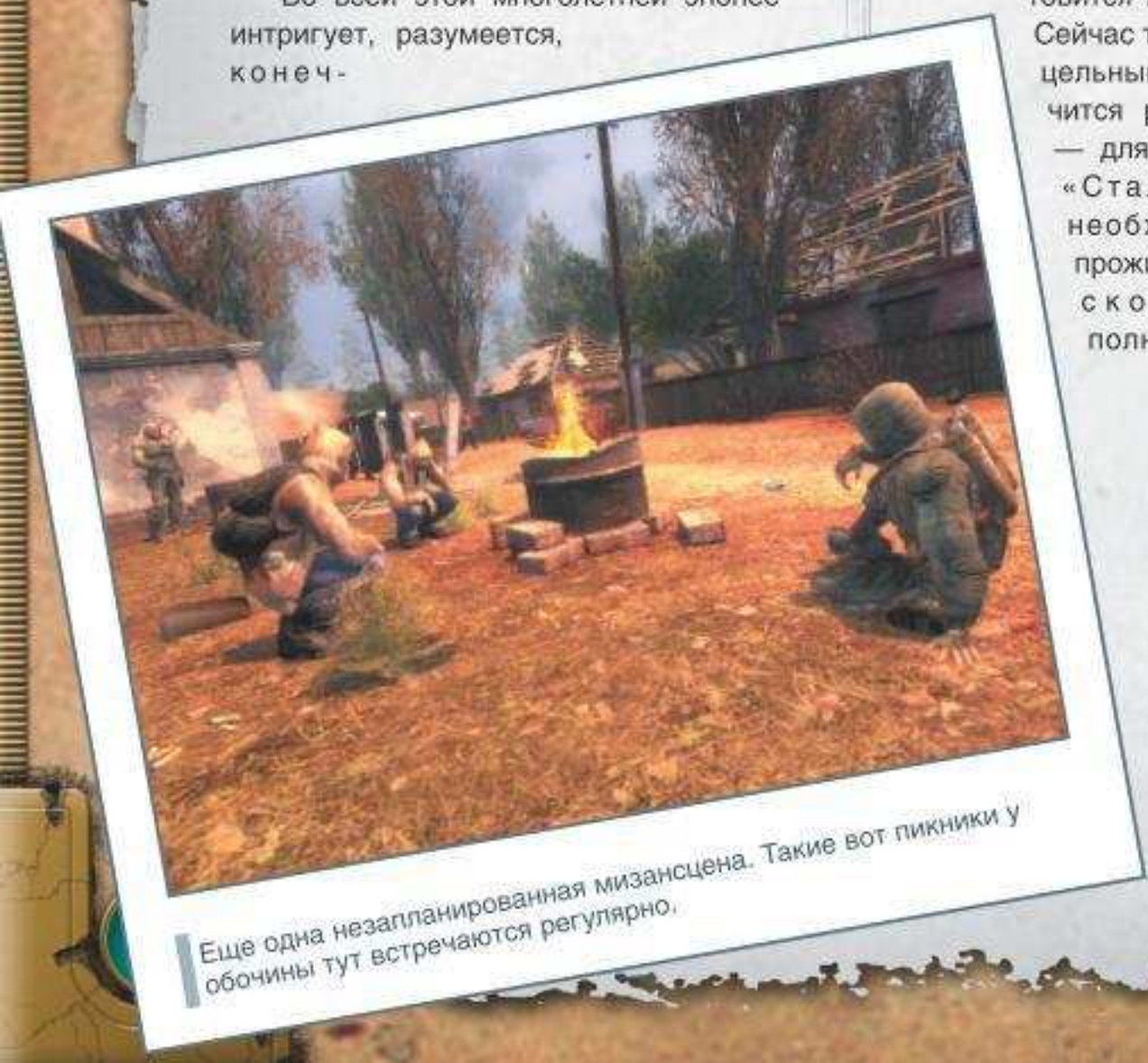
Уменьшает урон от укусов (!) и ран, полученных в результате рукоприкладства. Разумеется, радиоактивен.

Soul

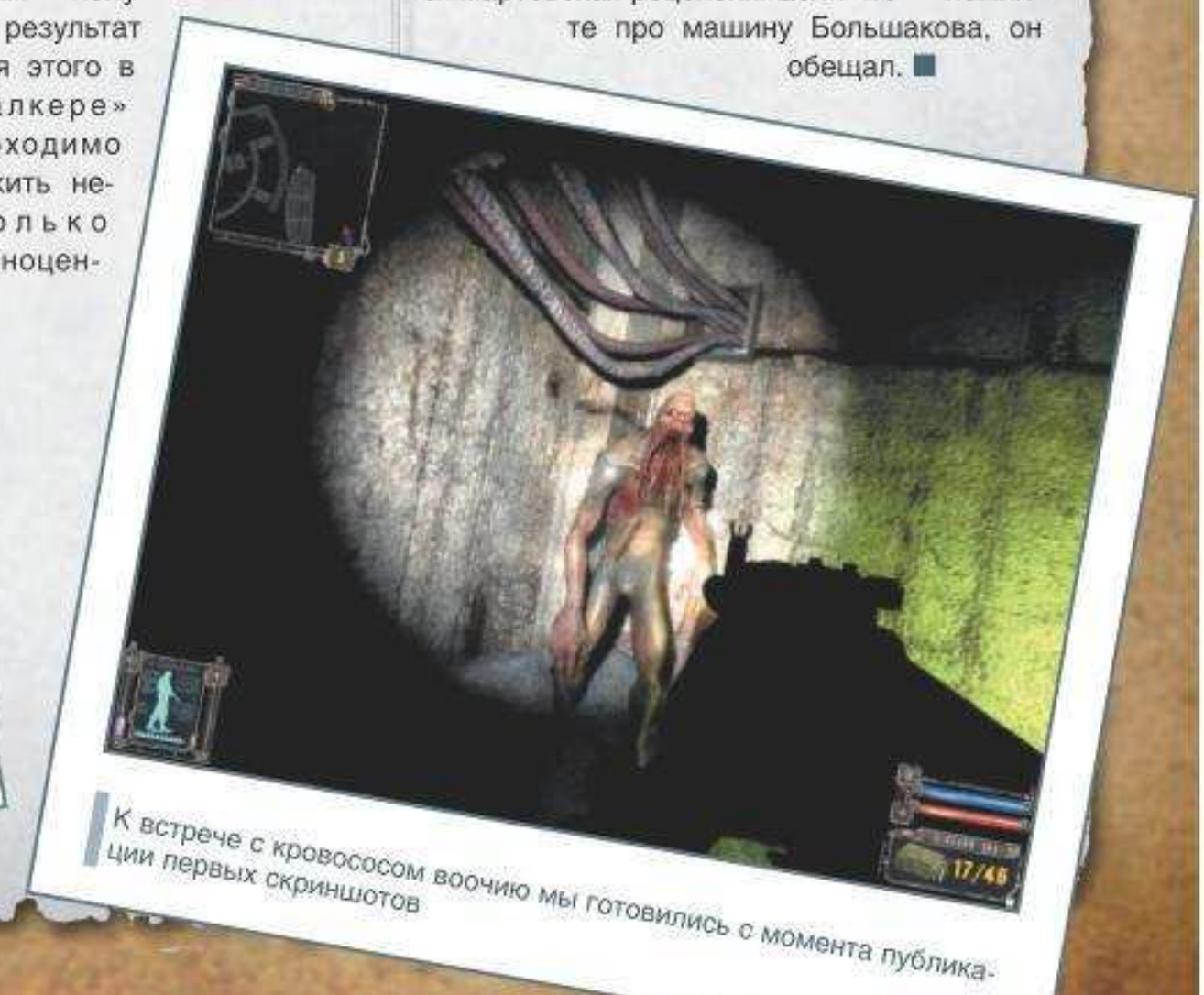
Почти моментально, за несколько секунд, восстанавливает здоровье персонажа, делая его, однако, уязвимым для всех типов ранений. Процесс регенерации к тому же повышает чувство голода (да-да, питаться здесь тоже необходимо), так что перед лечением рекомендуется запастись провиантом.

Spiker

А вот и наша мечта! Ношение данного артефакта на поясе медленно очищает тело от радиации. Взамен требует сущие «мелочи» — увеличивает чувство голода и провоцирует легкие кровотечения из носа и ушей. К тому же Spiker повышает сопротивляемость к химическим ожогам, но понижает ее в отношении огня и электричества.



Еще одна незапланированная мизансцена. Такие вот пикники у обочины тут встречаются регулярно.



К встрече с кровососом воочию мы готовились с момента публикации первых скриншотов

МТС
НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ
О ком
ты думаешь
сейчас?
WWW.MTS.RU

Степан Чечулин

ТЕНЬ КОЛОССА

«ИГРОМАНИЯ» ПРОБУЕТ НА ЗУБ НОВЫЙ WARHAMMER И УБЕЖДАЕТСЯ В ТОМ, ЧТО НЕ ВСЕ ОБЕЩАНИЯ ОКАЗЫВАЮТСЯ ПРАВДИВЫМИ

WARHAMMER: MARK OF CHAOS

Что? Ожидаемая тактическая стратегия по сверхпопулярной вселенной Warhammer.

Как? Путем коварных интриг быстро завладеть единственной редакционной копией Warhammer: Mark of Chaos. Прийти домой, где уже месяц нет интернета, и обнаружить, что без него ничего не запускается. Вернуться на работу, установить игру, понять, что к ней нет ключа активации. Путем угроз и шантажа раздобыть проклятый ключ у «Нового Диска», запустить, наконец, игру, играть весь день украдкой и... разочароваться.

ЖАНР: СТРАТЕГИЯ
ИЗДАТЕЛЬ: NAMCO BANDAI GAMES
РАЗРАБОТЧИК: BLACK HOLE ENTERTAINMENT
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: НОВЫЙ ДИСК
ПОХОЖЕСТЬ:
- WARHAMMER: DARK OMEN
- WARHAMMER: SHADOW OF THE HORNED RAT

МУЛЬТИПЛЕЕР: ИНТЕРНЕТ, ЛОКАЛЬНАЯ СЕТЬ
ДАТА ВЫХОДА: КОНЕЦ 2006 ГОДА
ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ: WWW.MARKOFCHAOS.COM

Пресс-версия **Warhammer: Mark of Chaos**, пришедшая в редакцию «**Игромании**», наполнила наши мужественные редакторские сердца холодным страхом. После громких заявлений граждан из **Black Hole Entertainment**, шикарных роликов и восторженных криков Александра Кузьменко, увидевшего игру на E3, мы получили не то чтобы совсем пропащую поделку, но явно не то, что нам обещали сладкоголосые разработчики. Учитывая, что Mark of Chaos должна выйти уже этой зимой, очень сильны подозрения, что в финальном релизе все именно так и будет.

Заметим, что версия, попавшая в наши длинные руки, — это практически завершенная игра. Враждующие стороны, уровни, апгрейды и юниты — все на своих местах, и, похоже, к релизу ничего кардинально не изменится. Единственное, чего мы не увидели в пресс-версии, — сюжетных роликов и вменяемой истории. Все местные диалоги пока состоят из «заглушек», где в скором времени будет вставлен нормальный текст. Так что предпосылки происходящего пока остаются загадкой и внятных ответов на вопросы вроде *«почему вот эти рогатые черти бьются с остроухими эльфами»* пока нет.

Молотом по голове

Начинается Mark of Chaos довольно бодро. Вступительный ролик (единственный, что нам довелось увидеть) исполнен колоссального пафоса. Похоже, это становится традицией для всех Warhammer-игр. Так вот, открывающее видео демонстрирует, как исполинских размеров мужчина попадает в засаду и после недолгой, но выразительной битвы находит вечный покой в ближайших кустах. Ролик, как и полагается, сделан с голливудским размахом. Заставки в Mark of Chaos делает, напомним, **Digic Pictures**, ответственная за спецэффекты к «**Терминатору 3**». Цепкая режиссура и летающие по экрану конечности, казалось бы, предваряют адреналиновое действие — душа уже жаждет яростных битв.

Но на деле все оказывается несколько иначе. Наше активное участие в светопреставлении начинается на модной нынче глобальной карте. В центре располагается фигурка рыцаря, который при ближайшем рассмотрении оказывается главным героем с несколькими отрядами солдат в кармане. Тут надо сказать, что на предыдущих допросах граждане из Black Hole Entertainment рвали на груди тельняшку и клятвенно обещали нам чуть ли не полноценный макроэкономический режим: захват городов, приватизацию кузниц, лесопилок и прочих ресурсодобывающих построек, необходимых для найма серьезного войска.

В реальности все оказалось совсем не так. В макрорежиме можно только посылать войска на штурм очередной локации, нанимать новые войска в лагере и заваливаться в дружественные города, где в магазинчиках предлагается купить новое оружие

Смешались кони, люди. По-другому и не скажешь.

В одной из миссии нам предлагается за 30 минут спасти сэра X. Почему его надо вызволять из беды, история пока что умалчивает.

для главного героя, проапгрейдить армию, купить новых юнитов и так далее. На все это, конечно, требуется золото, которое добывается вовсе не из мифических шахт, обещанных разработчиками, а путем банального выполнения заданий. Причем никакой свободы выбора нет — ваш путь лежит по заранее прочерченной разработчиками дороге. Если на пути стоит очередная «Темная цитадель», то штурмовать ее придется при любых раскладах. Альтернативных вариантов (скажем, ослабить защиту противника) не предлагается.

Все это, конечно, было бы не так страшно. В легендарном **Warhammer: Dark Omen** (по мнению многих, лучшей компьютерной игры во вселенной Warhammer) ситуация обстояла аналогичным образом — карта несла исключительно визуальную нагрузку, и никто не жаловался. Однако разрыв между звонкими пресс-релизами, обещаниями и реальностью здесь настолько велик, что даже нам становится както неловко за восторженные превью.

После недолгих манипуляций над войсками в макрорежиме приходится сделать только одну действительно полезную вещь — послать солдат на штурм вражеских позиций. После этого действо переходит в нормальный тактический режим, где все становится немного веселее.

Огнем и мечом

На первых порах происходящее на тактической карте вызывает настоящую ностальгию по временам все того же Warhammer: Dark Omen. Мечники, конники и стрелки радуют глаз сплоченным построением. В тылу расположились пушки, вокруг которых снуют артиллеристы, спешно готовя их к бою. В центре горделиво высится главный герой, облаченный в глухую броню с шашкой наголо. На первый взгляд, все это воинство анимировано весьма прилично — наблюдать, как подопечные солдаты мнутся, сплевывают под ноги и нервно тянут из ножен мечи, — одно удовольствие. На другом конце крошечной (почему — непонятно) карты расположился враг.

Быстро расставляем войска: лучников — на холмик, кавалерию — в ближайшем лесу, пехоту выдвигаем на передние позиции. В общем, активно вспоминаем приемы ведения войны и начинаем битву. Поначалу все выглядит более чем достойно. Отряды, бодро размахивая оружием, отправляются на позиции. Впереди, грозно рыча и изрыгая проклятия, топает армия демонов. Кажется, что вот-вот грянет исполинская битва...

Горькая правда открывается как раз в тот самый момент, когда армии переходят к активному мордобою. В первую очередь замечаешь, что сами сражения в Mark of Chaos совершенно не впечатляют визуально. Мы не знаем, откуда были взяты те самые шикарные скриншоты, которыми пиарщики Black Hole Entertainment гипнотизировали толпу, но в реальной игре битвы напоминают скорее копошение муравьев, чем брутальную схватку. Максимальное приближение камеры помогает мало — муравьи превращаются в скверно нарисованных, слегка угловатых персонажей, обученных всего лишь одному (!) удару. Весь бой выглядит как утомительная схватка двух пьяных группировок из спальных районов Москвы. Особенно печально местные сражения выглядят на фоне **Company of Heroes** или, чего уж там, **Warhammer 40 000: Dawn of War — Dark Crusade**.

Но бедную анимацию и тоскливую графику мы готовы простить ради тактической глубины. Беда в том, что ее разработчики тоже умудрились растерять. То есть тактика, конечно, присутствует, но в очень упрощенном виде. Стрелки, расставленные на горке, бьют дальше, а добраться до них врагу сложнее. На этом, пожалуй, все. Авторы игры отчего-то исключили такие понятия, как удары с флангов и с тыла. Вспомните золотые времена Warhammer: Dark Omen, где один неожиданный удар кавалерией по флангам противника мог решить чуть ли не исход всего сражения. В Mark of Chaos, куда бы вы ни послали солдат, они все одно смешаются в дезорганизованную кучу-малу, разрушая ваш хитроумный план.

Дальше — больше. Теперь пули, стрелы и прочие колюще-режущие предметы отказываются ранить дружественных юнитов. Вы можете смело засыпать стрелами подчиненные войска, они лишь продолжат позевывать и плеваться под ноги. Ну а чтобы самые маленькие игроки совсем не грустили, разработчики также позволили отрядам, во-первых, в любой момент выходить из боя без последствий для здоровья, а во-вторых, легко и просто проходить сквозь другие отряды. В итоге всех этих странных упрощений битвы стали напоминать потасовки из обычных RTS, только без постройки базы, изучения апгрейдов и прочих соответствующих радостей.

Играть при этом чудовищно сложно. Лишив нас возможности проводить толко-

Звуки музыки

Всем известно, что музыка, звучащая в игре, самым непосредственным образом влияет на атмосферу. И вот как раз с саундтреком у **Warhammer: Mark of Chaos**, по идее, должен быть полный порядок. Над музыкальным сопровождением трудится легендарный Джереми Соул (***www.jeremysoule.com***). За свою жизнь этот композитор успел поработать со **SquareSoft**, написать музыку для **Dungeon Siege**, **Total Annihilation**, **Baldur's Gate: Dark Alliance**, **Warhammer 40 000: Dawn of War**, **TES 3: Morrowind**, **TES 4: Oblivion** и недавнего **Prey**.

Тем удивительней, что на данный момент музыка Warhammer: Mark of Chaos явно не поражает воображение. На протяжении игры мы услышали несколько вполне обычных для подобных игр музыкальных тем, которые, если честно, даже не запомнились. Очень надеемся, что к финальному релизу Соул все-таки порадует нас действительно яркими мелодиями.

Великаны Орды в Mark of Chaos обладают сокрушительной силой и размазывают любой ваш отряд на счет раз. Как бороться с подобными монстрами, пока неясно.

Местами игра все-таки демонстрирует, что ей не чуждо чувство прекрасного.

вые тактические маневры, разработчики сделали солдат очень хилыми (очень уж быстро умирают) и сохранили товарно-денежные отношения (то есть потери приходится восполнять из собственного кошелька). Так вот, загвоздка в том, что войска непрерывно мрут в каких-то немыслимых количествах и очень часто денег на подкрепления попросту нет. А нет войск — нет печенья. Выход один — либо загружаться, либо начинать игру заново. Причем избежать таких больших потерь не получается, ибо тактики нет, а войска прут в бой по канонам обычных RTS.

Несбывшиеся надежды

Еще в Mark of Chaos, как и обещали разработчики, есть осадные миссии. Это когда вам надо захватить укрепленную крепость противника. Местные штурмы выглядят плачевно. Обычно успешная осада происходит примерно следующим образом: главный герой бегает под стенами замка и отвлекает на себя защитные пушки, которые лупят по нему что есть мочи, но не попадают, ибо герой быстр и весел. В этот напряженный момент мы подтягиваем свои орудия и начинаем методично крушить врага. Компьютерный болван будет продолжать усердно обстреливать гарцующего под стенами героя, не обращая внимания на обстрел. Весь этот цирк продолжается до тех пор, пока ваши залпы не превратят вражескую оборону в руины. Такая здесь, с позволения сказать, стратегия и тактика.

Пара слов о героях. Они, конечно, были еще в Warhammer: Dark Omen, но там особо выдающиеся юниты воевали исключительно в составе соединений. Mark of Chaos выделяет героев в полноценные боевые единицы. Мощь таких персонажей действительно велика. Будучи прокачанными всего лишь до пятого уровня, они обретают поистине неземную силу и могут в одиночку крушить целые отряды. Дисбаланс безумный, из-за чего вся тактика сводится к тому, чтобы неожиданно натравить героя на зазевавшихся врагов и выиграть битву.

Графика в Mark of Chaos бесконечно далека от того, что показывалось на скриншотах и демонстрировалось на крупных выставках. Выкрутив настройки на максимум, мы даже близко не получили обещанную картинку. Вместо детализированных солдат Империи — мутноватые мужланы в разноцветных рейтузах, снабженные дерганой анимацией и обученные одному-единственному движению. Местная конница напоминает скорее отряд Санчо Панс верхом на ослах, нежели мужественных защитников Империи. Войска Хаоса тоже не впечатляют — какие-то черные сгустки с рогами на голове. Удивительно, но в Mark of Chaos нет и следа красоты и нечеловеческой мощи двухлетней давности Dawn of War. Если там каждая раса всем своим видом, озвучкой и анимацией демонстрировала собственную индивидуальность, то Mark of Chaos демонстрирует какие-то совершенно безликие образы, неотличимые от сонма эльфов, демонов и мечников из прочих RTS. Да и сами сражения, как уже было сказано, не впечатляют. Ярости, агрессии и жестокости не завезли. Warhammer в исполнении Black Hole Entertainment выглядит какой-то стерильной фэнтези-вселенной, каких миллионы.

■ ■ ■

На счету Эндрю Вайны, отца Black Hole Entertainment, пока только один проект — **Armies of Exigo**, который оставил след в наших сердцах исключительно благодаря изумительному вступительному ролику. В остальном это был невнятный клон Warcraft, снабженный удивительно нудным геймплеем. Но теперь Эндрю замахнулся на святое. Warhammer — это не просто популярная вселенная. Это многомиллионная армия образованных и обеспеченных фанатов, которые уже сегодня точат вилы и обещают сжечь Вайну на костре, если тот не возьмется на ум.

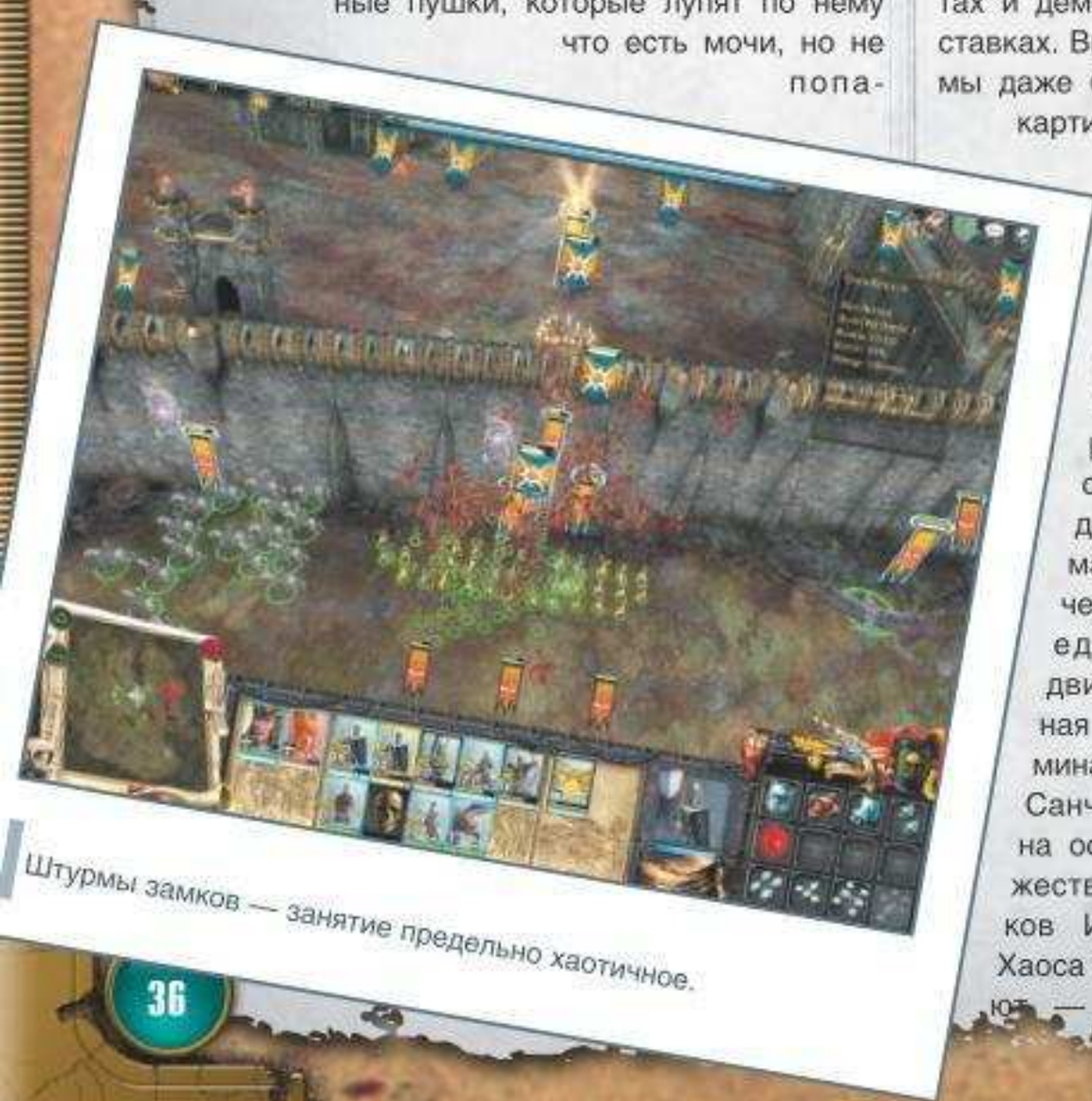
Mark of Chaos на данный момент выглядит и играется совсем не так, как мы ожидали. Вместо глубоких стратегических противостояний — невнятная толпа юнитов и мордобой всем скопом. Вместо шикарной графики — кривобокая анимация, куцые спецэффекты и кастрированный дизайн местных карт. Из грядущего колосса игра скукожилась до размеров повседневной стратегии.

Мы тут, конечно, надеемся на лучшее. Что в эту самую минуту Black Hole старательно прикручивают недостающие анимации, спецэффекты и, главное, стратегическую глубину. Ну там налаживают альтернативные маршруты на карте и так далее. Потому что если все вышеозначенные ингредиенты все-таки окажутся в Mark of Chaos, то мы действительно обретем идейного наследника великой Dark Omen. Но если все обстоит именно так, как описано выше, то Warhammer ждут грустные времена. ■

Сделай сам

Как и было обещано, в **Mark of Chaos** любой желающий может создать свою неповторимую армию. С помощью мощного инструментария вы можете разобрать по винтикам буквально каждый отряд. Можно раскрашивать форму солдат в совершенно дикие цвета, менять лица пехотинцев, форму, штандарты «сквадов» и так далее. Но того размаха, о котором пели разработчики, тут, конечно, нет. Во-первых, разукрашивать позволяется только целые группы солдат, а не отдельных юнитов. Во-вторых, набор дополнительных курток, шляп, сапог и лиц весьма ограничен, так что создать, например, сорок уникальных юнитов не получится ни при каком желании. Плюс ко всему, самолично выпестованный взвод обычно погибает в первом же сражении и приходится нанимать стандартных солдат.

Однако в целом возможность довольно интересная, так что любители поиздеваться над подопечными войсками будут довольны. Для серьезных же игроков, лично раскрашивающих кисточкой фигурки персонажей, местный редактор покажется сущим баловством и напрасной тратой времени. Масштаб, понимаете ли, совсем не тот.



Штурмы замков — занятие предельно хаотичное.

Войска Орды сплошь состоят из перекаченных бородатых мужиков с рогами.

NIVAL INTERACTIVE

HEROES V of Might and Magic

ВЛАДЫКИ СЕВЕРА

- Новая раса гномов, героических воинов и адептов рунической магии, проживающих в самых недоступных и высокогорных регионах Асхана.
- 15 новых миссий, новые герои, усовершенствованные ролики между миссиями и новая кампания, которая обеспечит вам полное погружение в драматические события Heroes of Might and Magic V.
- Масса новых заклинаний и умений, 10 многопользовательских карт, новые строения, артефакты и нейтральные существа, которые позволят игрокам разрабатывать новые тактики и совершенствовать игровой опыт как в многопользовательской, так и в одиночной игре.
- Благодаря таким возможностям, как «Караваны» и генератор случайных карт, игроки смогут наслаждаться игрой практически неограниченное время, а возможность одновременного хода существенно ускорит многопользовательскую игру.

Heroes of Might & Magic® V © 2006 Ubisoft Entertainment. Все права защищены. Heroes, Might and Magic, Heroes of Might and Magic, Ubisoft и логотип Ubisoft являются товарными знаками Ubisoft Entertainment в США и/или других странах. © 2006 Nival Interactive. «Нивал» является зарегистрированным товарным знаком Nival Interactive. Все права защищены. Исключительное право на распространение на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежит ЗАО "1С".

на правах рекламы

ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД — Как только до нас доходят первые подробности о еще не вышедших играх, мы тут же делимся с вами свежими фактами со страниц «Первого взгляда»

В РАЗРАБОТКЕ — Детальный, подробный и обстоятельный отчет обо всем интересном, что на данный момент известно о той или иной сильно ожидаемой игре.

ПРЯМАЯ РЕЧЬ — Если разработчики находят силы ответить на вопросы журнала «Игромания», их души прекрасные порывы оказываются на страницах этой рубрики.

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ — Лучшие из лучших, потенциальные хиты, выхода которых мы ждем сильнее, чем Новый год, ежемесячно оказываются «В центре внимания».

ВЕРДИКТ — Наши рецензии пишутся только по финальным версиям игр, или по пресс-версиям, которые считают финальными издатели и/или разработчики.

ЛОКАЛИЗАЦИИ — Наиболее полный обзор всех локализованных проектов, которые появились в официальной продаже на российском игровом рынке в последний месяц.

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ
Название рейтинга говорит само за себя. Если перед началом игры вам не потребуется сутками штудировать многостраничное «руководство пользователя» или проходить многочасовой «туториал» — такая игра получит этот рейтинг.

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
Если игра привносит в жанр что-то оригинальное, отличается новизной геймплея, уникальным дизайном или другими невиданными особенностями, то она награждается таким рейтингом.

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
По большому счету, сюжет есть в каждой игре. Даже в «Тетрисе». Однако «классный сюжет» — есть далеко не у всех. Только игры, чьи сценарии увлекают не меньше, чем качественный фильм или книга, получают этот рейтинг.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
Сколько раз можно возвращаться к одной и той же игре после того, как она пройдена до конца? Один? Два? Десять? Этот рейтинг означает, что игра не потеряет своей привлекательности во время повторных прохождений.

ГЕЙМПЛЕЙ
Геймплей — это то, ради чего мы играем в игры. Чем в большее число баллов мы оценили геймплей — тем интереснее игра и тем меньше шансов на то, что она вам быстро надоест.

ГРАФИКА
Чем больше графика игры соответствует современным стандартам, тем выше этот рейтинг. Учитываются не только технические возможности графического движка, но и общий дизайн игры, качество прорисовки игрового мира и персонажей, анимация, оформление меню и т.д. и т.п.

ЗВУК И МУЗЫКА
В первую очередь оценивается качество звук.а, а во вторую — музыкальное сопровождение. В редких случаях возможна обратная ситуация — например, когда в игре с плохим звуком вдруг обнаруживается шикарный саундтрек.

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ
Чем понятнее интерфейс и удобнее управление, тем быстрее вы сможете освоить игру и начать играть, что называется, в полную силу.

ДОЖДАЛИСЬ?
Краткое резюме, в котором буквально в нескольких словах описывается игра.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ»

Главный рейтинг. Представляет собой не субъективное мнение автора — но отражает оценку игры редакцией журнала. По нему можно смело делать выводы о качестве игры. Рейтинг «Игромании» не является средним арифметическим от остальных рейтингов, хотя в высокой степени их учитывает. Например, проект с гениальным геймплеем и ужасной графикой вряд ли получит больше семи баллов — равно как и бесподобная по красоте, но отчаянно скучная игра вряд ли может рассчитывать на оценку выше средней.

0-2 (ПЛОХО)
Игры, получившие такой рейтинг, — это не игры вовсе, а сплошное недоразумение. Кто и зачем их выпускает — вопрос, на который нет ответа. Также решительно непонятно, кто и зачем в них играет. Впрочем, такие проекты в боль-шинстве случаев просто не попадают на страницы «Игромании».

3-4 (УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО)
Эти игры уже не так ужасны и даже обладают кое-каким геймплеем, но безнадежно отстают от времени и находятся на низком техническом уровне. Впрочем, иногда у подобных игр даже находятся поклонники. Редко, но находятся.

5 (СРЕДНЕ)
Обычно такую оценку получают бюджетные и средние по всем параметрам проекты. Если вы увлеченный геймер, то, вполне вероятно, сможете провести немало времени за игрой, которая получила подобные баллы и принадлежит к вашему любимому жанру.

6 (ВЫШЕ СРЕДНЕГО)
То, что мы называем «крепкие середнячки»: игры отнюдь не плохие, которые при желании могут увлечь на долгие дни (недели, месяцы, годы). Однако обычно ничего выдающегося нет ни в их гейм-плее, ни в технологиях.

7 (ХОРОШО)
Игры, хорошие во всех отношениях, но отнюдь не идеальные. Проекты, которые обычно получают такой балл, бывают весьма интересными и технологичными, но им не удается стать хитами.

8 (ОТЛИЧНО)
Однозначные хиты. В большинстве случаев игры с подобными оценками — отличные представители своего жанра, увлекательные и красивые.

9 (ВЕЛИКОЛЕПНО)
Лучшие игры в своем классе. Как минимум — крайне неординарные проекты, как максимум — новые ступени и вехи в эволюции жанра. Обычно сразу после выхода (а иногда и до него) они приобретают статус «культовых игр» и потом долгие годы живут в народной памяти.

10 (ИДЕАЛ)
Игры, в которых идеально буквально все. Они крайне редки, но все же иногда встречаются в нашей индустрии. История знает всего несколько подобных проектов, и каждый из них — однозначная революция в жанре.

РЕЙТИНГ 7,5 "ИГРОМАНИИ"

ГЕЙМПЛЕЙ 8.0 · ГРАФИКА 8.0 · ЗВУК И МУЗЫКА 8.0 · ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ 8.0

ДОЖДАЛИСЬ?

ЛОКАЛИЗАЦИЯ

РЕЙТИНГИ ЛОКАЛИЗАЦИЙ

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ · КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ · ОРИГИНАЛЬНОСТЬ · ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 90%

БУДЕМ ЖДАТЬ?

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 80%

Откровенно неудачная локализация. Чаще всего такой рейтинг получают локализации, в которых есть серьезные ошибки и недочеты перевода.

Хорошая локализация. Литературный перевод текста, профессиональный кастинг актеров и полное отсутствие любых недочетов.

Великолепная локализация, которая зачастую превосходит по качеству оригинальную игру. Подобные локализации встречаются крайне редко, и каждая из них — настоящий шедевр.

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ
Если после выхода игра полностью оправдывает наши наилучшие возможные ожидания (это относится даже к весьма проходным проектам), она получает 100% «оправданность ожиданий». И наоборот, чем дальше финальная версия игры отстоит от наших самых оптимистичных оценок, тем меньше этот рейтинг.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ
рассчитывается от даты начала разработки игры до предполагаемой даты ее официального релиза. Если в этой графе стоит что-то около 90%, то проект, возможно, появится в продаже уже в ближайшее время. Очень часто процент готовности определяют и сами разработчики.

НАГРАДЫ «ИГРОМАНИИ»

ВЫБОР РЕДАКЦИИ
Знак качества, обозначающий стопроцентный хит. Покупая игру, награжденную этой медалью, вы никогда не ошибетесь в выборе.

СУПЕР ГРАФИКА
Такую медаль получают только те игры, на которые стоит взглянуть — их графика просто поражает воображение.

НОВОЕ СЛОВО В ЖАНРЕ
Эта медаль указывает на игры, которые в корне меняют наши представления о жанрах или привносят в них свои, уникальные идеи.

Олег Ставицкий

ЖАНР КВЕСТ

CLIVE BARKER'S JERICHO

- ИЗДАТЕЛЬ: CODEMASTERS
- РАЗРАБОТЧИК: MERCURY STEAM
- ПОХОЖЕСТЬ: CLIVE BARKER'S UNDYING
- МУЛЬТИПЛЕЕР: НЕ ОБЪЯВЛЕН
- САЙТ ИГРЫ: WWW.CODEMASTERS.COM/JERICHO

ДАТА ВЫХОДА

ОСЕНЬ-ЗИМА 2007 ГОДА

Клайв Баркер (Clive Barker) – это второй, после Г.Ф. Лавкрафта, наместник Ктулху на Земле. Вот уже пятьдесят два года Баркер плодовито трудится в том удивительном поджанре ужасов, который идеально описывается английским словом bizarre (дословно – «гротескный», «неестественный», «эксцентричный»). Придумав в 1987 году **Hellraiser** («Восставший из ада» в российском прокате), он моментально обрел недосягаемый для всех прочих сочинителей статус, стал за руку здороваться со Стивеном Кингом и читать лекции о том, как заставить аудиторию прудить в штаны по команде.

Бу!

Кроме «Восставшего из ада» (сиквелы которого продолжают выходить на видео до сих пор), Баркер также запустил несколько хоррор-брендов разной успешности. Его «Кэндимен» неожиданно оказался популярен среди образованной университетской аудитории, но культового статуса Hellraiser не обрел. А Wishmaster («Повелитель желаний» по российскому паспорту) аудитория приняла со сдержанным презрением.

Баркер регулярно пишет книги, инициирует какие-то телевизионные проекты, на досуге сочиняет комиксы и разве что не вышивает свои ночные кошмары крестиком. В 2001 году наш герой неожиданно открыл для себя компьютерные игры, после чего срочно сочинил и спродюсировал **Clive Barker's Undying** – в прямом смысле этого слова жутчайший шутер, выстроенный на модной тогда **Unreal**-технологии. Сегодня Баркер, занятый, по слухам, римейком своего собственного «Восставшего из ада», неожиданно возвращается в игровую индустрию под ручку с англичанами из **Codemasters**. Его **Clive Barker's Jericho** – один из самых ожидаемых next-gen хорроров (игра анонсирована для Xbox360, PlayStation 3 и PC), о котором неизвестно практически ничего. Везде где только можно мы по крупицам собрали всю наличествующую информацию о грядущей игре и спешим ввести вас в курсе дела.

Во-первых, техническая реализация Jericho доверена не последним людям. Проект разрабатывают несправедливо попавшие в тень Американа МакГи испанцы из **Mercury Steam** (авторы самобытного **Scrapland**, который в последний момент обзавелся ничего, по большому счету, не значащей приставкой **American McGee Presents**). Во-вторых, дословно известно, что игра посвящена некой Jericho Team – семизначной команде, которую правительство использует в целях борьбы с потусторонними силами. Такие, короче, «Охотники за привидениями», только без Билла Мюррея. Дальнейшие подробности о сюжете ничего внятного не сообщают. Наш паранормальный СОБР, якобы, противостоит древнему злу, которое, значит, нашло способ прорваться через пространство и время и теперь грозит всей Земле ежевечерним Хэллоуином и клизмой с шипами.

Гораздо интереснее дела обстоят с самим геймплеем. Баркер намекает на путешествия по сложносочиненному лабиринту, сулит уровнями, на которых эпохи сменяют друг друга от комнаты к комнате и обещает, что технологичная стрельба по демонам тут легко может смениться обменом магией и контактным боем при помощи подручных средств. «*Когда речь заходит о рукопашной*», – вещает Баркер в пресс-релизе – «*игра превращается в первобытный, почти животный экспириенс*».

■■■

Проверить все эти, в высшей степени приятные декламации пока что нет никакой возможности. Сегодня Jericho существует в виде нескольких скриншотов и одного трейлера. Последний демонстрирует обстоятельный расстрел какого-то недоеденного демона из автоматов с лазерным прицелом. Но вот, что обнадеживает. Во-первых, предыдущий Баркеровский проект регулярно входит во всевозможные топы «самых страшных игр всех времен и народов». Во-вторых – Mercury Steam и Codemasters – это имена, которые приятно видеть в графах разработчик и издатель, соответственно. Scrapland, кроме осязаемого сюжета, щеголяла отличной картинкой ручной выделки, а «кодики», среди прочего, в свое время пригрели на груди кранковский «**Периметр**». Так что компания складывается в высшей степени приятная.

«Игромания» ежедневно штурмует телефоны и почтовые адреса всех, причастных к проекту, требуя новых подробностей и эксклюзивной информации. Как только мы добьемся своего (а в этом можно не сомневаться) – вы узнаете об этом первыми. ■

Животрепещущая визуализация идиоматического выражения «соринка в глаз попала».

Пользуясь случаем, существо с щупальцами передает привет Г.Ф. Лавкрафту и целует Ктулху в щечку.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Второй, после незабвенного Undying, шутер с приставкой Clive Barker's. По совместительству – многообещающий next-gen хоррор от автора «Восставшего из ада» и разработчиков Scrapland.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 30%

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

BROTHERS IN ARMS

HELL'S HIGHWAY

Глеб Марков

ЖАНР ACTION

- **ИЗДАТЕЛЬ**
  UBISOFT ENTERTAINMENT
- **РАЗРАБОТЧИК**
  GEARBOX SOFTWARE
- **ПОХОЖЕСТЬ**
  - СЕРИЯ BROTHERS IN ARMS
  - СЕРИЯ MEDAL OF HONOR
  - СЕРИЯ CALL OF DUTY
- **МУЛЬТИПЛЕЕР**
  ИНТЕРНЕТ, ЛОКАЛЬНАЯ СЕТЬ
- **САЙТ ИГРЫ**
  WWW.HELLSHIGHWAYGAME.COM

ДАТА ВЫХОДА
НАЧАЛО 2007 ГОДА

Brothers in Arms: Earned in Blood, первый сиквел к **Brothers in Arms**, вышел всего через полгода после оригинала и оказался скорее аддоном, чем полноценным продолжением. Та же графика (прикрученный bloom не в счет), тот же геймплей, построенный по неплохой, но слишком уж однообразной формуле (одна группа отвлекает противника, подавляя его огнем, другая же заходит с тыла и без особого труда отправляет на тот свет), похожий сюжет, похожие уровни... Единственное серьезное изменение — это сложность, которую повысили за счет банального увеличения поголовья врагов. Сомнительный плюс, если честно.

Третья часть серии — **Brothers in Arms: Hell's Highway** — это уже совсем другой случай. Многое в ней, конечно же, осталось от предыдущих игр, но есть и серьезные нововведения.

Бородино

Главная новость — купальный сезон на пляже Омаха окончательно закрыт. Вместо него нас ждет дачный сезон! В образе бойцов 101-й воздушно-десантной дивизии Мэтта Бейкера (главгерой Brothers in Arms) и Джо Хартсока (Brothers in Arms: Earned in Blood) мы примем участие в знаменитой операции «Огород», которая, кстати, закончилась полным провалом американской армии. Управлять персонажами придется поочередно: одна миссия — Бейкер, следующая миссия — Хартсок. Пересекаться между собой они будут только в сюжетных видеовставках и никогда — на поле боя.

Несмотря на провал, «Огород» по праву считается одной из самых интересных операций Второй мировой войны. Очень уж любопытной оказалась «прогулка» бойцов 101-ой дивизии по немецким тылам. Тут вам и прыжки с парашютом, и штурм населенных пунктов, и морские сражения. Один раз даже придется взбираться на крутой склон, находясь при этом под плотным вражеским огнем. Плюс абсолютно новая вещь для серии — разработчики обещают огромное количество stealth-миссий, «работать» в которых будет преимущественно один человек (спешим обрадовать, этот самый человек — вы). Незаметно пробраться в штаб словно Сэм Фишер, одним движением руки свернуть шею какому-нибудь генералу, за спинами фашистов вытащить толстенную папку с паролями, списками и характеристиками — ничего подобного в Brothers in Arms еще не было. Более того, в игре нашлось место даже физическим головоломкам, в чем-то похожим на **Half-Life 2**, — правда, подробности пока не раскрываются (но мы очень надеемся, что никакой научной фантастики не будет). Местность, как обычно, воссоздана с топографической точностью, причем в **Gearbox** божатся, что на этот раз локации будут интересны именно игрокам, а не историкам. Хочется верить.

Любовь мертвеца

В то время как разработчики шутеров от первого лица по всему миру сходят с ума по slo-mo, граждане из **Gearbox Software** изобрели свою систему — bro-mo. Полное название — «brotherly moments» (переводится как «братские моменты», «братание»).

В центре внимания — подчиненные главного героя. Каждый из них — личность с уникальным характером, своим стилем ведения боя и, конечно, со своими тараканами. Нечто подобное уже пытались сделать в других играх, но там персонажи практически не взаимодействовали друг с другом. Здесь же все иначе. Представьте следующую картину: солдаты штурмуют невысокий заборчик, один из них падает и... а тут уже все зависит от характера того, кто находится

Лицо, как бездонный источник эмоций. Мимика в Unreal Engine 3 выполнена на достаточно высоком уровне.

Россыпь гильз, кусочки мостовой, сломанный велосипед — надеемся, что такие вот мелочи не будут исчезать в угоду производительности.

Главное, чтобы — несмотря на название — разработчики не забыли: проект должен быть про Вторую мировую.

Братишка, как считаешь, нас здесь никто не найдет?

рядом с ним. Кто-то кинется помогать, а кто-то же просто громко рассмеется. Похожие ситуации будут происходить почти в каждом сражении.

Со временем характер подчиненных станет меняться, и, возможно, подразделение превратится в самую настоящую «солдатскую семью». Будет принимать участие в таких вот «братских» моментах и главный герой. Ему, правда, заранее прилепили ярлычок добряка, который, что ни случись на поле боя, по-отечески помогает всем и всегда. Солдат просит поделиться гранатами? Сними со своего пояса и отдай. Однополчанин упал? Подай бедолаге руку! Ну и так далее в том же духе. А чтобы не возникло каких-нибудь эксцессов, у игрока в такие моменты будут «на всякий случай» отбирать управление — вдруг решит переметнуться на «темную сторону»?

Еще одна интересная особенность Hell's Highway — свободный геймплей. В игре не будет совсем уж жестокого сторилайна, за ручку ведущего героев от одного задания к другому. Обычно есть достаточно размазанная задача — например, не допустить проникновения вражеских войск на определенный объект. И никаких вам деталей. Игроку самому придется выяснять, как быстрее добраться на этот объект, с какой стороны, скорее всего, нападут немцы и каким образом на этом направлении лучше всего организовать оборону. Реализм, понимаете ли.

В угоду все тому же реализму из игры убрали информационные панели (количество патронов, энергии) и прицел. А вот командно-тактический интерфейс остался практически нетронутым — добавилось лишь несколько новых приказов. Кроме того, в Hell's Highway появились гражданские, за убийство которых карают очень жестоко — заставляют проходить миссию заново. Укокошить «цивилиана» довольно просто — эти товарищи любят паниковать и запросто способны выбежать прямо на середину улицы, где как раз идет бой. А еще они могут оказаться в здании, куда вы только что выпустили заряд из гранатомета... Кроме того, геймовером будут наказывать и за потерю одного из бойцов отряда. И забудьте про чудесные «воскрешения» в конце каждой миссии, которые были в предыдущих играх серии!

Brothers in Arms: Hell's Highway разрабатывается на базе **Unreal Engine 3**, так что качество графики можно, пожалуй, даже и не комментировать. Потому что вы и сами все знаете: динамическое освещение, мягкие тени, пиксельные шейдеры последней версии, продвинутая лицевая анимация и, конечно же, потрясающая детализация. Надо отметить и то, что игра будет поддерживать десятую версию DirectX, — а это значит, что ждать Hell's Highway стоит не раньше выхода Windows Vista.

Напоследок еще один интересный факт — в самые ближайшие месяцы компьютерно-игровой рынок подвергнется очередному нападению WW2-шутеров. Продолжения популярных серий — **Call of Duty 3** и **Medal of Honor: Airborne** — уже практически лежат на прилавках, но Brothers in Arms: Hell's Highway, вероятно, выйдет еще раньше. ■

«Огородники» из 101-й воздушно-десантной

101-я воздушно-десантная дивизия (неофициальное название — Screaming Eagles) была создана в 1942 году. Боевое крещение «Орлы» прошли 6 июня 1944 года во время высадки в Нормандии. В той операции 101-я дивизия потеряла примерно половину личного состава. Тем не менее уже в сентябре 1944 года десантники снова грузились в самолеты — им предстояло сыграть ключевую роль в десантной операции «Огород» (Market Garden), которая развернулась под голландским городом Арнхем. Перед участниками «Огорода» стояла нелегкая задача — захватить несколько мостов через Рейн. Через эти мосты проходила самая короткая дорога на Берлин и если бы операция окончилась удачно, то Вторая мировая, возможно, завершилась бы уже в 1944 году. Но все пошло не так, как предполагало командование. В Вермахте готовились к подобному нападению — на защиту мостов были брошены элитные подразделения немецкой армии. Поэтому наступление американцев быстро превратилось в отступление, а 101-я дивизия в очередной раз понесла огромные потери...

В комплекте с **Brothers in Arms: Hell's Highway** будет идти огромное количество исторических материалов по операции «Огород»: фотографии тех времен, копии исторических документов, интервью с выжившими участниками операции и т. д. Доступ к ним будет открываться по мере прохождения игры.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Третья часть популярного экшен-сериала. Помимо улучшенной графики и нового сюжета нас ждут и интересные фишки вроде того же bro-mo.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 80%

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР ACTION

- ИЗДАТЕЛЬ
  THQ
- РАЗРАБОТЧИК
  KAOS STUDIOS
- ПОХОЖЕСТЬ
  СЕРИЯ BATTLEFIELD
- МУЛЬТИПЛЕЕР
  ИНТЕРНЕТ, ЛОКАЛЬНАЯ СЕТЬ
- САЙТ ИГРЫ
  WWW.FRONTLINESGAME.COM

ДАТА ВЫХОДА
ЛЕТО-ОСЕНЬ 2007 ГОДА

FRONTLINES
FUEL OF WAR

Глеб Марков

Известно, что «золотые жилы» в игровой индустрии мигом привлекают к себе внимание целых полчищ дармоедов. Вот, например, **DICE** открыли в свое время гениальный **Battlefield**-рецепт — и что теперь? Даже силы могучего бренда **Quake** направлены на то, чтобы подзаработать на онлайновом пушечном мясе. Ну и разнообразные команды-дебютанты тоже стараются не отставать, стремясь предложить народу «свой Battlefield» — и обязательно со своей спецификой. Вот вам свежий пример — **Frontlines: Fuel of War** от молодой команды **Kaos Studios** (бывшая **Trauma Studios**, создавшая популярный мод **Desert Combat** к **Battlefield 1942**). Ребята, конечно же, явились не с пустыми руками — вместо захвата позиций будет настоящая линия фронта, а ориентирована игра в первую очередь на сингллеер.

На границе все спокойно

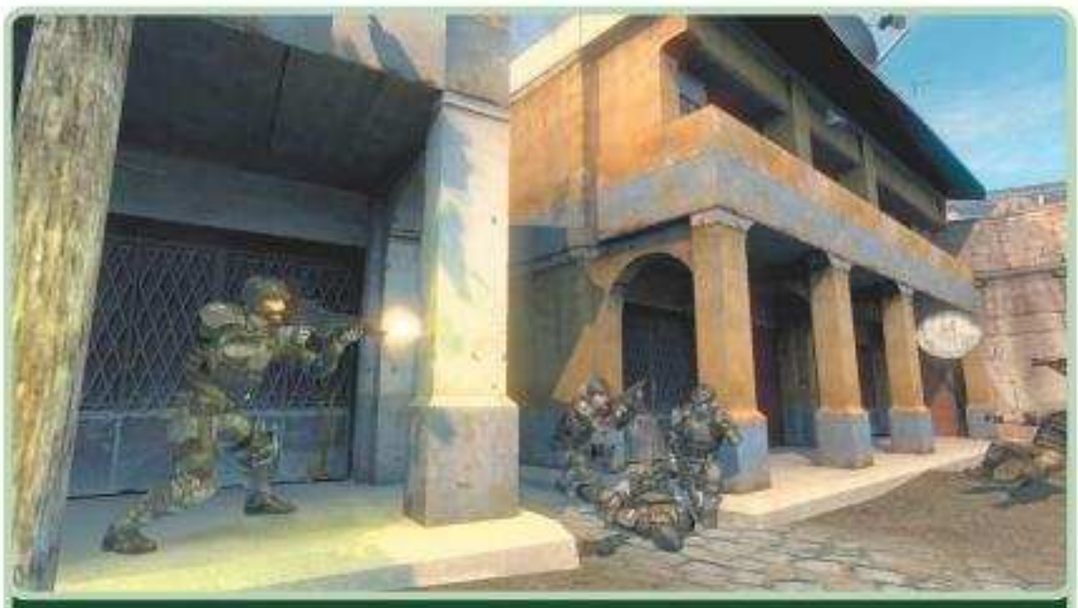
2024 год. На планете постепенно заканчиваются энергетические ресурсы (в первую очередь, нефть). Как никогда чувствуя свою зависимость от топлива, люди Земли объединяются в две враждующие фракции — Западную коалицию (США/ЕС) и Союз Красной Звезды (Россия плюс Китай). Мигом разворачивается глобальный конфликт, единственная цель которого — завладеть остатками «черного золота». Такая вот привычная история. Подаваться она, кстати, будет исключительно через текстовые брифинги между миссиями — очень странное решение для ориентированной на сингл игры.

Борьба за территории несколько отличается от того, что мы видели в Battlefield, — здесь нет контрольных точек, за которые надо бороться. Вместо них есть сплошная «линия фронта» — чем глубже мы продвигаемся в тыл противника, тем дальше эта линия отдаляется от базы. Система оригинальная и, если честно, пока не до конца понятная. Разработчики заверяют, что переместить линию фронта может любой солдат — для этого ему надо лишь продержаться на вражеской территории несколько нелегких минут. Кроме того, миссии, похоже, будут обременены неким сюжетом — с заданиями, нелинейностью и всем остальным. То есть тупого месилова в пределах отдельно взятой карты здесь не будет — придется немного поработать и головой. Какие за это ожидаются бонусы, пока неизвестно.

Стоит отметить и то, что попытка сыграть в одиночку, вообще забив на союзников, в Frontlines, что называется, не прокатит — часть заданий придется выполнять в коллективе, пусть даже и из управляемых компьютером ботов. Кроме того, на том участке карты, где действует несколько человек, линия фронта «продвигается» заметно быстрее — за это дело даже отвечает специальный параметр с забавным названием «наступательная групповая сила».

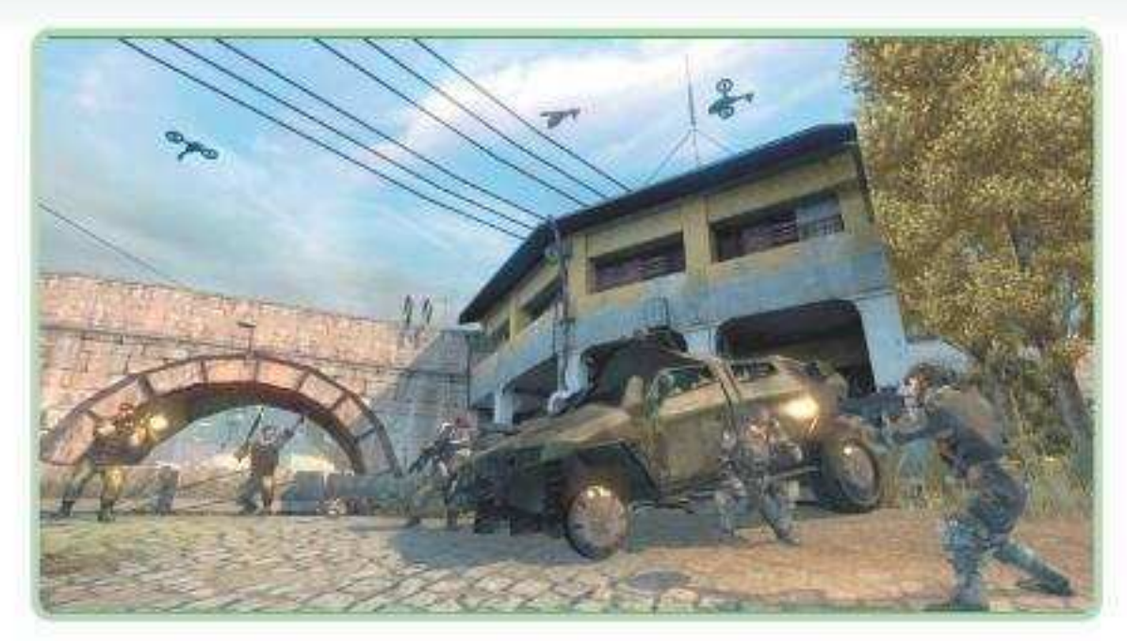
Радует и то, что Kaos Studios, похоже, всеми силами

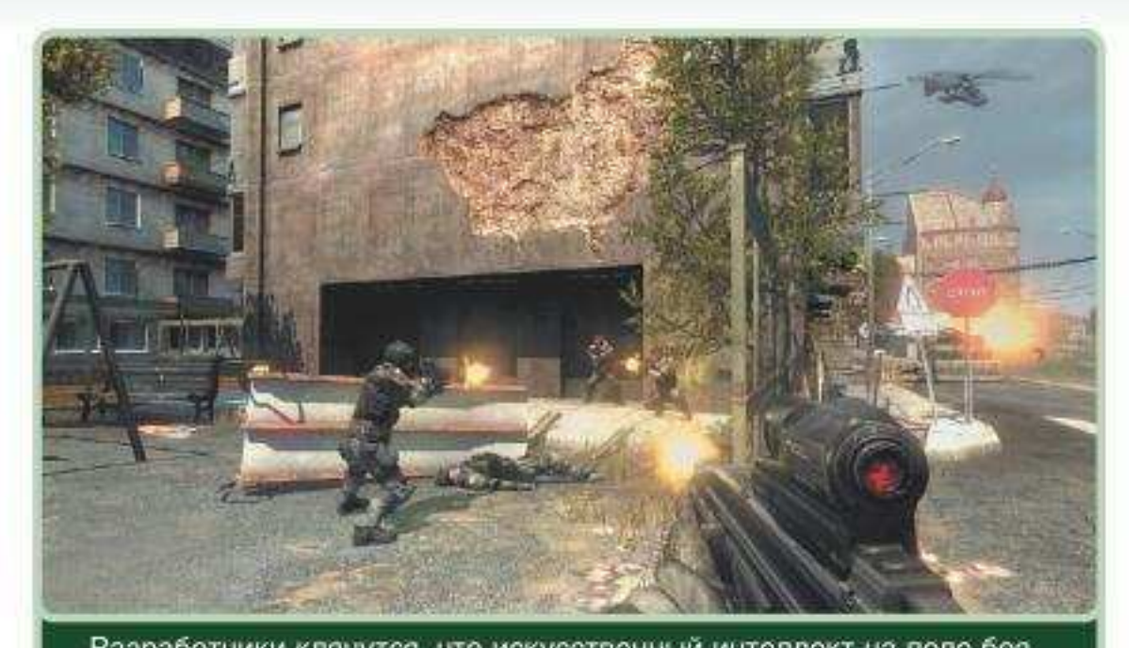
И это противостояние двух ведущих держав? Выглядит так, будто американская армия решила на Хэллоуин попугать жителей ближайшей фермы.



Мы очень надеемся, что этот вот скриншот по ошибке был сделан на самом низком уровне детализации. Если нет — сливаем воду, господа.

И это противостояние двух ведущих держав? Выглядит так, будто американская армия решила на Хэллоуин попугать жителей ближайшей фермы.





Разработчики клянутся, что искусственный интеллект на поле боя проявит недюжинную изобретательность и сообразительность. Что ж, такие вот городские свалки — самое лучшее испытание для него.

стараются привнести в игру разнообразие. Различных тактик — великое множество, причем есть и совсем уж оригинальные приемы. Хотите обмотаться С4, ворваться на вражескую базу и взорвать ее ко всем чертям? Пожалуйста — и никакие американские сенаторы не станут вам помехой.

Помимо однопользовательского режима ожидается и мультиплеер. Режимов всего два — классический командный Deathmatch (до 32 человек) и кооператив, где можно будет вдвоем проходить кампанию.

Камикадзе следующего поколения

Масштаб средней карты в Frontlines: Fuel of War примерно в два раза больше чем в **Battlefield 2**. Естественно, никто не собирается заставлять игрока преодолевать такие расстояния пешком. Парк техники — бронированной и не очень, летающей, плавающей и шкрябающей гусеницами по земле — насчитывает более шестидесяти единиц. Так как действие игры разворачивается пусть и в очень недалеком, но будущем, то все эти танки-вертолеты скопированы с реальных прототипов и сдобрены щепоткой фантазии.

Арсенал более-менее стандартен — пистолеты, автоматы, дробовики, гранатометы и тому подобное. Транспорт же можно разделить на три категории — наземный (внедорожники, танки), воздушный (вертолеты, реактивные самолеты) и водный (гидроциклы, бронетранспортеры). Отдельно стоит упомянуть миниатюрные беспилотные самолеты на дистанционном управлении. Стрелять они не умеют, но их можно направить на скопление вражеской силы и взорвать в подходящий момент — действенно и безопасно (вообще, товарищи из Kaos Studio явно испытывают какую-то внеземную страсть к камикадзе-тактике). Некоторые классы бойцов после прокачки своих умений смогут вызывать воздушную поддержку — для этого потребуется всего лишь посмотреть через бинокль в планируемую точку обстрела, нажать соответствующую кнопку, и спустя несколько секунд координаты будут переданы пилотам бомбардировщиков. Впрочем, если пилотами окажутся живые люди, то не факт, что удар с воздуха когда-нибудь состоится.

Зато компьютер уж точно свернет горы. Рассказывая об искусственном интеллекте, разработчики не жалеют комплиментов. По их словам, бойцы действуют очень продуманно, отступая, когда того требует ситуация, и штурмуя, когда подворачивается удобный момент. Игрок может голосом отдавать указания своим однополчанам (кстати, во Frontlines нет такого понятия, как командир отряда, — в стране пушечного мяса все равны!), однако то же самое могут делать и боты, обращаясь к игроку. Вести диалог с компьютером, сообща решая, по какому двигаться маршруту, на какой технике и с каким оружием, — заманчивая идея. Но мы отлично помним, какими «замечательными» были предыдущие игры с голосовым управлением. Что ж, у Kaos Studios есть все шансы изменить этот не очень приятный порядок вещей.

Впрочем, в интерфейсе на всякий случай оставлено и обычное меню с привычными по любому тактическому экшену контекстными приказами. Так что если у игрока заплетается язык (или у системы распознавания речи заплетаются уши), то можно воспользоваться подобного рода «костылями».

■ ■ ■

Что любопытно, разработчики взахлеб рассказывают журналистам обо всех сторонах игры, кроме одной — графической (даже на том, что будет использован **Unreal Engine 3**, внимание как-то не заостряется). Скриншоты подтверждают наши догадки, так что говорить, в общем-то, и не о чем — если сейчас картинка выглядит еще более или менее, то во второй половине 2007 года это будет вчерашний день. Хотя за такой срок можно многое и улучшить.

Что же в итоге? Очередная «серая лошадка». Мало того, что разработчики молоды и неопытны, так они еще и очень серьезно рискуют. Необычная игровая концепция, нетрадиционная для жанра ориентация на синглплеер, голосовое управление, средненькая графика — вся эта конструкция запросто может обрушиться под собственным весом. Но вот если Kaos окажутся настоящими гениями (или просто старательными разработчиками), то мы получим свежую и оригинальную игру. Шанс, конечно, невелик, но все же. ■

Гибкость жанра

Прокачка в последнее время стала очень популярной в командных экшенах — стоит хотя бы посмотреть на **Battlefield 2142**. В том же направлении движутся и разработчики **Frontlines** — здесь отсутствуют стандартные классы с заданными раз и навсегда умениями. Игрок с самого начала волен делать все что только вздумается: хочешь, бери дефибриллятор и лечи павших товарищей, хочешь — отстреливай врагов из винтовки. Движок же будет собирать информацию о предпочтениях игрока и со временем улучшит навыки владения самыми популярными видами оружия и обмундирования.

Собственно, все — никаких ограничений нет. Можно, например, создать гибрид штурмовика и шпиона, который великолепно стреляет как из снайперской винтовки, так и из ручного пулемета. Более того, со временем игроку станут доступны эксклюзивные модификации: увеличенная вместительность обоймы, глушитель, оптический прицел и т. д. К концу кампании вы, скорее всего, будете управлять бесстрашным терминатором, прокаченным по всем параметрам.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Попытка всесторонне переосмыслить концепцию старичка Battlefield. У Kaos Studios действительно есть несколько неплохих идей — например, концепция линии фронта. Но вот хватит ли сил на их реализацию — спорный вопрос.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 65%

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР КВЕСТ

- ИЗДАТЕЛЬ: НЕИЗВЕСТЕН
- РАЗРАБОТЧИК: AUTUMN MOON ENTERTAINMENT
- ПОХОЖЕСТЬ: THE CURSE OF MONKEY ISLAND, FULL THROTTLE
- МУЛЬТИПЛЕЕР: НЕТ
- ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ: HTTP://AMEGAMES.COM/VS

ДАТА ВЫХОДА
2007 год

A VAMPYRE STORY

Светлана Карачарова

Современный игровой бизнес прост, как деревенский забор. Хотите получить проект, который продастся сотнями тысяч копий и с которого можно, не особо заморачиваясь, стричь купоны всю оставшуюся жизнь? Делайте шутер! Начнете продавать его по эпизодам, и все будут счастливы — вам работы немного, а потребитель доволен. А еще того лучше — сделайте онлайнового монстра, который убьет **World of Warcraft** и надолго обеспечит вашему банку головную боль по обслуживанию счета, куда каждый божий день будут сваливаться астрономические суммы.

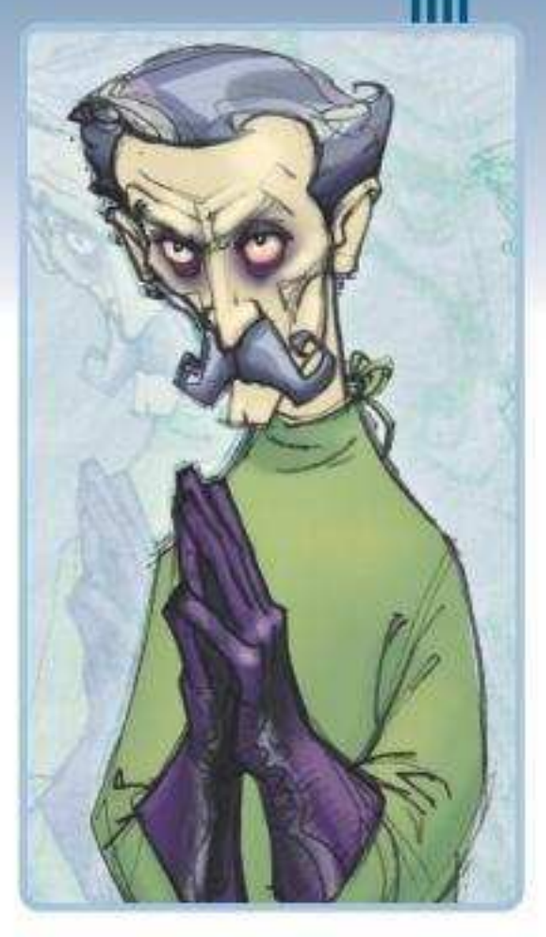
Одно плохо — сначала в проект подобного масштаба нужно серьезно вложиться, так что тому, кто не смог грамотно ублажить издателя, придется идти другим путем. А именно — распотрошить все личные сбережения, собрать команду энтузиастов-фанатиков и днями и ночами втроем (впятером, всемером, вдвенадцатером) делать нечто, которое еще и должно прийтись по вкусу избалованным нам с вами. Думаете, это все сказки? Недавний успех **Scratches** доказал, что такая модель еще как работоспособна.

Собственно, этим путем пошли и разработчики нашей сегодняшней «Вампирской истории». Отчаявшись доказывать крупным издательствам теорему, что *«и на рисованных комедийных квестах можно делать деньги»*, они просто вывернули собственные карманы и потихоньку занялись разработкой такого вот абсолютно бесперспективного (с точки зрения бизнес-столпов игровой индустрии) проекта.

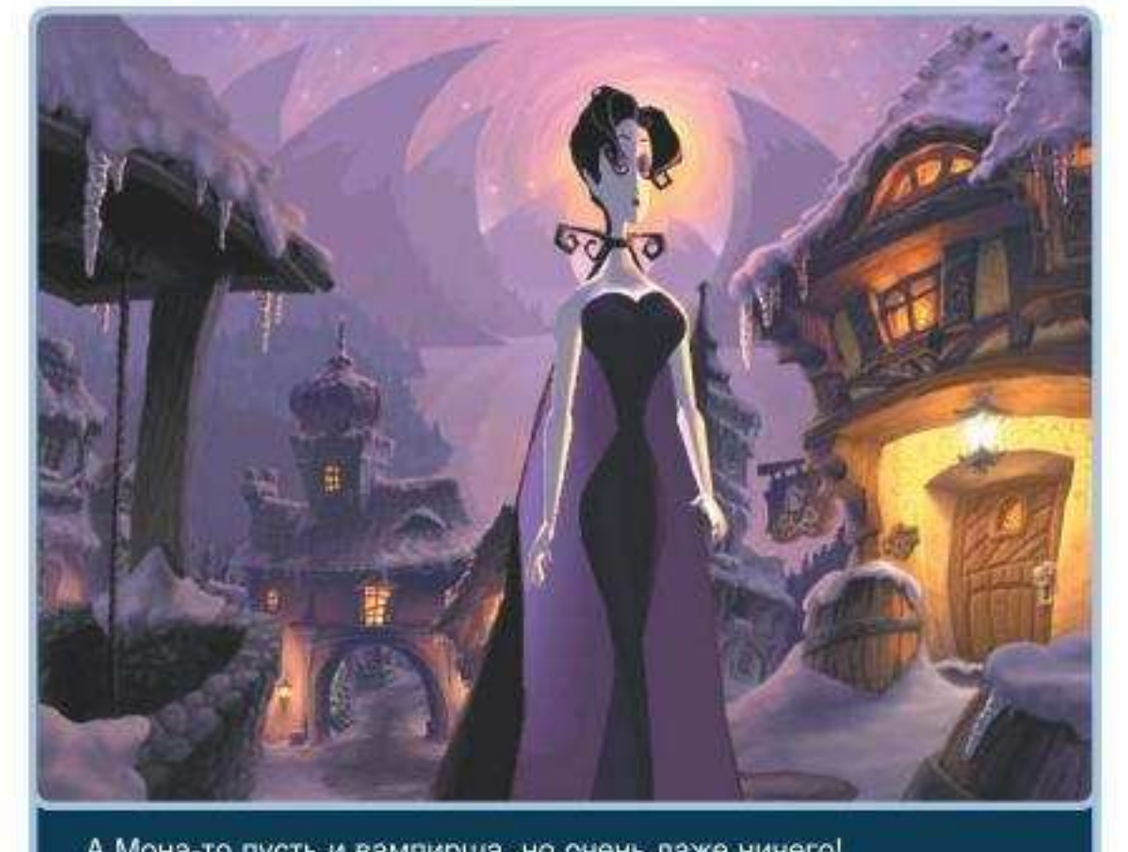
Разрешите вас укусить?

A Vampyre Story, как несложно догадаться по названию, — история про вампиров, а точнее — история про вампиршу поневоле. Мона де ла Фетт, восходящая звезда французской оперной сцены, знать не знала про всякую потустороннюю чертовщину. У девушки были очень простые и понятные мечты — ей хотелось стать звездой оперы, а уж никак не кровососущей мерзостью. Но, как водится, реальность спутала все планы — в хорошенькую певичку влюбился старый мерзкий вампир, барон Шрауди фон Кифер, который барышню насильно покусал и уволок в свой замок. Для простых смертных замок практически недоступен, поскольку находится на далеком скалистом острове где-то в Восточной Европе.

Безутешная Мона провела там несколько лет, но в конце концов заточение надоело ей настолько, что перспектива получить кол в сердце в цивилизованном обществе перестала быть такой уж ужасной. Не подумайте, что девушка решила просто и безыскусно свести счеты с жизнью, — годы неволи не смогли убить ее мечты: она все так же хочет петь в опере. Ко всему прочему, в замке барона Мона познакомилась с летучим мышом по имени Фредерик, который страстно мечтает о свободе, — и вот двое друзей начинают искать выходы из своей плачевной ситуации.



Самая суть и соль истории состоит в том, что Мона абсолютно не осведомлена о вампирских возможностях и потребностях, да и быть вампиром ей не нравится. Непонятно, кого она там кусала в замке и кусала ли вообще, — вполне возможно, влюбленный барон приносил ей чашечку крови каждое утро вместо традиционного утреннего кофе. Но выбравшись из лап злодея, наша дама вскоре обнаружит у себя целый ворох самых что ни на есть вампирских способностей — она научится превращаться в мышь, гипнотизи-



А Мона-то пусть и вампирша, но очень даже ничего!

В русском переводе (если он, конечно, когда-нибудь появится) на стене коряво напишут «здесь был Петя». Кстати, обратите внимание на главную героиню — этот скриншот пришел к нам из времен еще старой, «двухмерной» версии.

ровать людей, контролировать погоду и прочее в том же духе. Разумеется, она освоит и искусство пить кровь — хотя в данном случае это будет исключительно сюжетный ход, и на удовольствие покусать всех жителей в округе и посмотреть, что же из этого выйдет, можете не рассчитывать. Да и ко всему прочему Мона — из тех девушек, которые очень следят за фигурой, а много крови, как известно, полнит.

Вся игра состоит из семи глав, каждая из них даст нам по одной спецспособности. Управление ими будет реализовано при помощи радиального меню, знакомого по **Full Throttle**, только теперь вместо «пнуть», «дать в морду», «облизать» и всего прочего, что так любил старина Бен, нам придется пользоваться более эксклюзивными навыками. Ходить и совершать всяческие действия придется в обычном режиме point'n'click, то есть пользуясь исключительно мышью. Сама игра — чистой воды классический рисованный квест в лучших традициях **LucasArts**, и хотя там будет несколько динамичных экшен-вставок, они займут незначительное время (сюжет рассчитан на полтора-два десятка часов), а при желании их и вовсе можно будет пропустить.

Без гроба — никуда

Как известно, вампиры должны спать в гробу. Мона так долго следовала этой традиции, будучи в заточении, что и выбравшись из замка, не забыла прихватить свое шикарное ложе — теперь оно служит в качестве инвентаря. Не совсем ясно, каким образом девушка будет повсюду таскать с собой этот, в общем-то, достаточно громоздкий ящик, но положить туда можно много что. В частности, в гробу же хранится и Фредерик, которого время от времени можно выпускать для решения некоторых задачек. Дуэт начинающей вампирши и летучего мыша, как и положено по канонам жанра, будет без конца радовать нас традиционными перепалками и подколами. Впрочем, главгероиня отыграется не только на ручной зверушке — к игре написана пропасть диалогов, так что убалтывание всех встречных, похоже, станет одним из основных наших занятий.

На протяжении ста с хвостиком экранов Мона при всех своих экстраординарных способностях не раз попадет впросак. О том, насколько сложными и разнообразными окажутся паззлы, разработчики не распространяются, но отталкиваясь от общей юмористической направленности квеста и многолетней работы его создателей в LucasArts, можно сделать вывод, что это будут очень четко вписанные в сюжет загадки, хотя и с изрядной долей этакого разухабистого стеба. Кроме того, нам обещают дневник, куда дотошная Мона скрупулезно запишет все встречаемые по пути задачки, и то, что количество оных заставит сладко сжаться сердце любого настоящего квестомана. В случае необходимости на помощь придет ставшая уже стандартом де-факто система подсказок.

Игра создается на том же движке, что и обе «**Сибири**» (называется он Virtools), но за все время производства прошла от стадии *«полностью двухмерная с двухмерными моделями»* до *«рендеренные задники и полностью трехмерные модели»*. Уровню мастерства художников можно только аплодировать — они действительно выложились по полной, создав удивительный мир, весьма достоверно (хотя и в комическом антураже) передающий дух Восточной Европы конца XIX века. Не подкачали и сценаристы: одно название Vampyre, вместо привычного Vampire, отсылает нас к классической вампирской истории — новелле A Vampyre, написанной англичанином Джоном Полидори в далеком 1829 году. Впрочем, разработчики каждый раз придумывают новый ответ на вопрос о злосчастной букве: то скажут, что они хотели быть такими же нетривиальными, как Motley Crüe, то заявят, что такое название куда проще лицензировать. Словом, у ребят все в порядке с юмором, — так что и квест в этом плане, скорее всего, не подведет.

■■■

Все разработчики A Vampyre Story (за исключением композитора) — выходцы из LucasArts и не скрывают, что делают игру, которая впитает в себя все лучшее от самых известных «лукасартовских» проектов. Создатели **The Dig**, **Grim Fandango**, серии **Monkey Island** и Full Throttle могут (мы верим в это!) подарить нам чудесную игру. Пока их только пятеро, но уже в ближайшее время станет вдвое больше. Скрестим пальцы на удачу? ■

Долгая и запутанная история «Вампирской истории»

Мона в «детстве». Именно такой ее видел Билл в самом начале работ над игрой.

Трагикомическая история создания **A Vampyre Story** началась в 1995 году, когда дизайнер **Билл Тиллер** в порыве творческого вдохновения достал свой блокнот, нарисовал девушку-вампира и назвал ее Мона де ла Фетт. Немного подумав, он добавил к рисунку летучую мышь. Затем на четыре долгих года блокнот был отложен в сторону, ибо Билл, в то время работавший в **LucasArts**, был по уши занят кучей прочих проектов, в том числе **The Curse of Monkey Island** и **Indiana Jones and the Infernal Machine**.

Казалось бы, чего проще было предложить разработку вампирского квеста родной компании, но Билл не захотел этого: по его мнению, LucasArts здорово сдала за несколько лет и могла превратить историю милой его сердцу вампирши в какой-нибудь неудобоваримый трэш. Билл ушел из компании и заодно увел с собой еще троих (правда, сам он утверждает, что каждый из его товарищей уволился по собственным причинам и до того, как им было предложено поработать над задуманным проектом, — но так считают далеко не все). Эти ребята и образовали костяк **Autumn Moon Entertainment**.

Первоначально у команды была идея сделать квест черно-белым. Но затем выяснилось, что это, конечно, очень стильный ход, но со всех прочих точек зрения неправильный. Во-первых, квест все-таки должен был быть юмористическим, а монохромная палитра делала его слишком уж мрачным, а во-вторых, ни один издатель на предложенные ему рисунки даже и не взглянул. Впрочем, раскрасив собственные наброски, разработчики остались довольны: теперь игра выглядела не настолько утонченно, зато стала явно привлекательнее. Через некоторое время (в конце 2004 года) нашелся и издатель в лице молодой немецкой конторы **Bad Brain Entertainment**. Датой выхода проекта сначала была объявлена осень 2005 года, затем ее перенесли на весну 2006. Но весной прошлого года контракт был расторгнут.

Снова оставшись одни, ребята продолжали работать и совершенствовать игру. Совсем недавно «вампирским долгостроем» заинтересовалось другое немецкое издательство — но теперь о дате выхода разработчики предпочитают говорить очень осторожно и неконкретно, называя лишь 2007 год. Увидим ли мы этот бесспорно интереснейший проект в срок или «Вампирская история» будет тянуться еще годика эдак два — точно сказать невозможно.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Вампирско-юмористический квест-долгострой, который мы ждем с 2004 года и на который тем не менее возлагаем большие надежды — хотя бы потому, что делают его надежные и правильные руки не менее надежных и правильных разработчиков.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 60%

Альберт Алиен

POSTAL 3

ЖАНР
ACTION

ИЗДАТЕЛЬ
НЕ ОБЪЯВЛЕН

РАЗРАБОТЧИКИ
RUNNING WITH SCISSORS / АКЕЛЛА

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
АКЕЛЛА

ПОХОЖЕСТЬ
- STATE OF EMERGENCY
- POSTAL
- BAD DAY L.A.

МУЛЬТИПЛЕЕР
ИНТЕРНЕТ

ДАТА ВЫХОДА:
2008 ГОД

WWW.GOPOSTAL.COM

Слово **Postal** знакомо практически всем, кто сколько-нибудь интересуется компьютерными играми. Еще бы — самая скандальная игра 90-х и ее продолжение, одна из самых скандальных игр нашего времени (тут, правда, на первое место периодически выходят **Rockstar Games** со своими **GTA**, **Manhunt** и недавним **Bully**).

Так вот, буквально за неделю до сдачи этого номера в печать к нам в редакцию пришел пресс-релиз, в котором сообщалось, что **Postal 3** создается силами **Running With Scissors** и... их российского партнера — компании «**Акелла**»! То есть разработка, собственно, происходит в России, а на совести американцев остался главным образом сюжет и общее руководство процессом.

По этому поводу мы срочно схватили диктофоны и провели кросс-допрос. С одной стороны — Андрея Белкина, руководителя проекта в «Акелле», а с другой — Винса Дези (Vince Desi), бессменного идеолога Postal.

Мания: Вопрос с ходу и, так сказать, «в лоб»: как распределяются роли в вашем творческом союзе?

[Белкин]

Ну, смотрите: сценарий был написан командой Running With Scissors (если быть точным — Стивеном Уиком, крестным отцом всей серии). Мы съездили в Аризону, утрясли там ключевые вопросы, потом на **Microsoft Gamefest** в Сиэтле свели основные наши силы с обеих сторон, плотно там пообщались и разъехались работать.

Основные работы ведутся в России. Если у нас появляются какие-то интересные идеи, мы отсылаем их в Running With Scissors. Кое-какие вещи они делают сами, например многопользовательские карты.

Мания (кровожадно): Кстати, о мультиплеере. Как насчет режима совместного прохождения? Один маньяк хорошо, но два куда лучше!

[Белкин]

С кооперативным режимом вопрос пока решается. А насчет мультиплеера... Мы собираемся максимально улучшить существующие режимы и добавить несколько новых, очень оригинальных и, не побоюсь этого слова, циничных. Все-таки Postal — серия с богатой историей и совершенно особенной атмосферой. Надо соответствовать.

Аура и кактусы

Само слово Postal (вернее, фраза «going postal», на русский можно перевести как «*податься в почтальоны*») появилось на свет после серии так называемых «почтовых расстрелов»: обиженные на весь мир почтальоны являлись на работу с огнестрельным оружием и расстреливали сослуживцев. Первый такой случай зафиксирован в 1986 году, а словосочетание «gone postal» появилось в печати в 1993-м. Самый загадочный из зафиксированных случаев, однако, случился 10 октября 1991 года, когда Джозеф Харрис явился домой к начальнику в костюме ниндзя, в противогазе, с катаной, автоматом и самодельными бомбами и пустил все это в ход. После чего отправился на работу и застрелил еще двух коллег.

Игра Postal никакого отношения к почте не имела — это было доказано в ходе судебного процесса, затеянного Американской почтовой службой. Нам с вами предлагалось принять участие в судьбе гражданина по кличке Postal Dude, который, придя однажды с работы, взял автомат и пошел стрелять людей. Естественно, Postal поднял волну народного гнева. Добропорядочные обыватели требовали немедленно запретить, изъять и не допустить, а главное — не давать детям (несмотря на то что на обложке игры было четко указано: «*Только для лиц, достигших 18 лет*»). Не помогло. Зато Running With Scissors вдруг проснулись знаменитыми — и, к слову, поиздевались над этой истерикой в первом же эпизоде Postal 2.

Вторая часть игры, увидевшая свет три года назад, выглядела гораздо привычнее. Нормальный такой человеческий 3D-шутер, но с незначительным подвохом. Наш сегодняшний собеседник, Винс Дези, не устает подчеркивать, что в игре Postal 2 не нужно никого убивать. Можно, но совершенно не обязательно. «*Понимаете*, — улыбается он, — *мы вообще сделали самый пацифистский шутер в мире! Но при этом в Австралии и Новой Зеландии наша игра не просто запрещена — ее даже дома держать нельзя. Уголовно наказуемое деяние*».

Тут мы, естественно, не могли не спросить у наших собеседников, что они думают обо всех этих скандалах с насилием в играх вообще и об игровых рейтингах в частности. Ну и про сенатора Джо Либермана и его напарницу в крестовом походе против компьютерных игр Хиллари Клинтон, конечно.

1

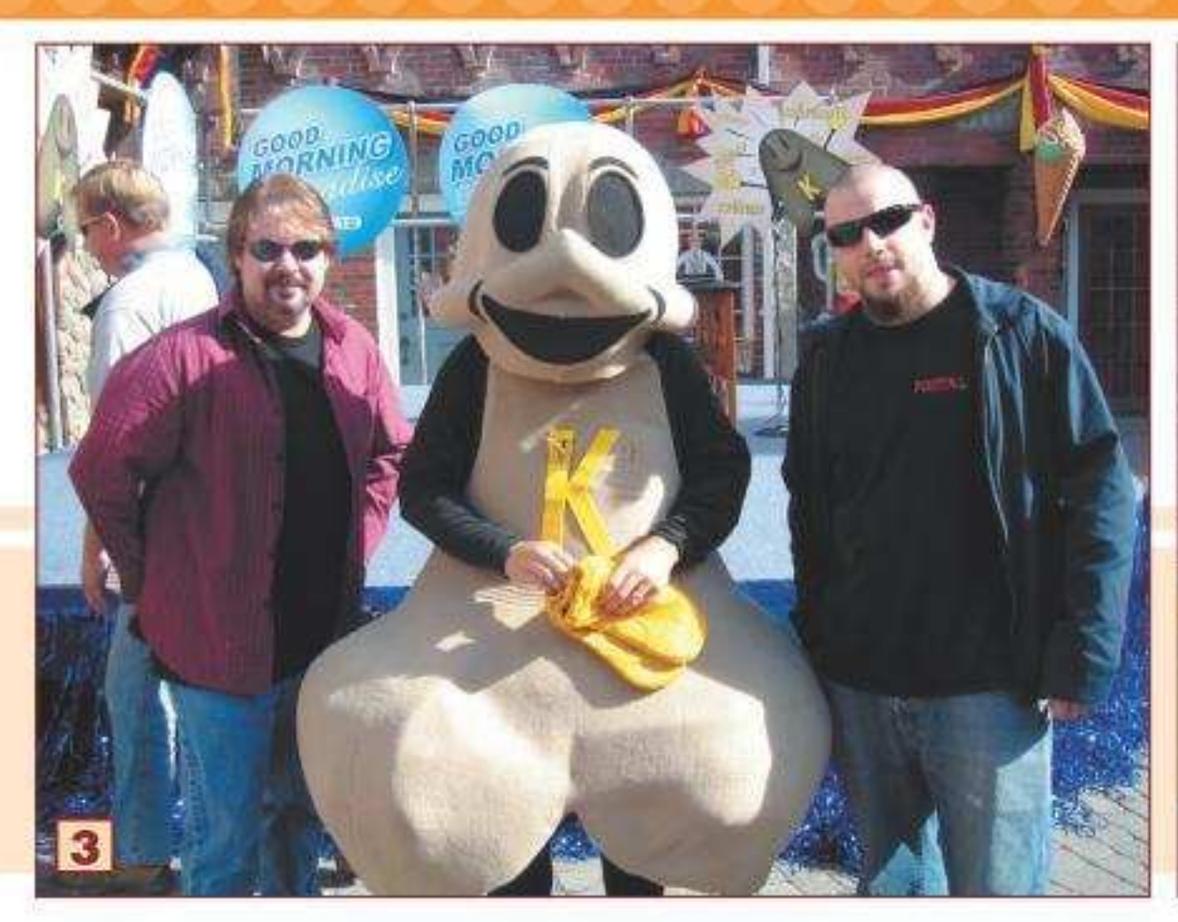
2

1 Без туалета дело, конечно, обойтись не могло.

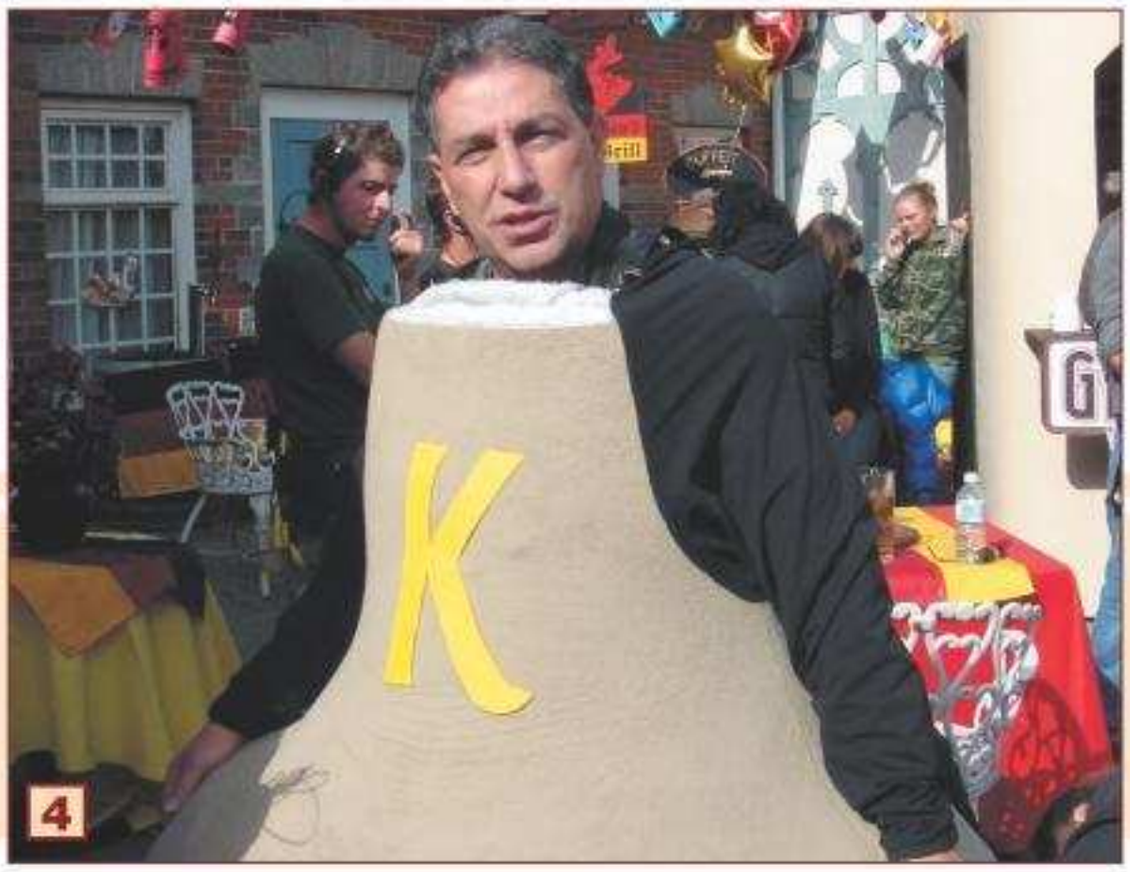
2 Для первых моделей из Postal 3 все это как-то очень безобидно, не находите?

3 Эксклюзивный кадр со съемок фильма Postal. Посередине — бессменный вождь Running With Scissor, примерный семьянин Винс Дези.

3 Во время съемок у великого Уве Болла Винс самолично выполнял все трюки. Сила искусства!



3


4

ИМАНИЯ Итак, что вы думаете про все это безобразие с насилием в играх, скандалами вокруг Rockstar и запретом прекрасной игры Dead Rising в Германии? И, если можно, без высокохудожественных выражений — нас могут читать дети!

[Винс]

Ну, во-первых, я хочу сказать, что мне нравится сенатор Либерман — он хотя бы честный. Он что говорит, то и думает. А вот Хиллари, кажется, путает дилдо с джойстиком и вообще беспринципная #@%*& (тут мы были вынуждены удалить несколько особо ярких выражений — Винс все-таки не сдержался). Так вот, у нас тут пара школьных перестрелок случилась, и, естественно, средства массовой информации посходили с ума. Я так думаю: в мире всегда хватало насилия, просто сейчас, с развитием технологий, его стало гораздо лучше видно и слышно. Что наводнение в деревушке где-нибудь в Бангладеш, что перестрелка на школьном дворе — весь мир узнает об этом в мгновение ока. А немцев этих вообще хлебом не корми — дай чего-нибудь запретить. Хватит уже мучиться комплексом вины, Гитлер умер 60 лет назад, в конце концов! С другой стороны, у них там проституция легальна и с травой проблем нет (*Винс, похоже, не делает разницы между Германией и Голландией. — **Прим. ред.***).

ИМАНИЯ Да, мы понимаем, вы не чураетесь простых радостей жизни, но судебный процесс вокруг игры Bully...

[Винс]

Да ну ее! Тупая одноклеточная игра, посвященная насилию и только насилию. Сколько можно? Я горжусь тем, что мы выше этого! Наша игра не такая! Мы всячески поощряем добропорядочное поведение, а в конце, между прочим, героя ждет расплата за грехи!

ИМАНИЯ С-спасибо. Понятно. Андрей, а вы что думаете о насилии в играх?

[Белкин]

Эта охота на ведьм будет продолжаться вечно. Мы относимся к этой проблеме со сдержанной иронией. У кого-то работа — делать игры, у кого-то — искать немотивированное насилие... Да и вообще, в отличие ото всех остальных шутеров, в которых игрока принуждают убивать противников (но в которых по совершенно необъяснимым причинам никто не находит немотивированного насилия), в Postal 2 вы абсолютно свободны в выборе способа прохождения. Игру можно пройти, не убив вообще никого, и это один из основополагающих аспектов серии. В Postal 3 мы разовьем это направление, игрок будет учиться нести ответственность за свои поступки.

ИМАНИЯ Неожиданный подход. Но все-таки: вы не боитесь выходить на международный рынок со столь противоречивой игрой?

[Белкин]

Ни в коем случае! Postal — хорошо известный во всем мире бренд, и лучшего варианта для выхода на международный рынок просто не найти. Игра просто не сможет остаться незамеченной. Мы абсолютно уверены в своих силах и намерены сделать Postal 3 не только лучшей частью прославленной серии, но и одной из лучших игр в жанре action/adventure вообще. А хороший скандал еще никому не повредил.

Бензопила и искусство

ИМАНИЯ Ну тогда последний вопрос о скандалах. Это к вам, мистер Дези. Почему существует такая большая разница в отношениях к фильмам и компьютерным играм? Вот, допустим, «Техасская резня бензопилой» — в 1976 году, когда вышел оригинальный фильм, было очень много шума как раз вокруг немотивированного насилия. А теперь копия этого фильма хранится в Музее современного искусства.

Так вот, как вы думаете, займет ли диск с вашей игрой свое место в том же музее? Сейчас ремейки все той же «Техасской резни» спокойно крутятся в кинотеатрах, никаких скандалов — и стар, и млад ломится в кинотеатры. Почему насилие в видеоиграх — это ужас что такое, но когда аналогичное происходит на большом экране, широкие народные массы сохраняют спокойствие? Чем, в конце концов, обыкновенный игрок хуже кинорежиссера?

[Винс]

Хороший вопрос! Я думаю, когда-нибудь ранние видеоигры займут свое место в музеях. Но вот что касается первой части Postal — до этого счастливого дня я, боюсь, не доживу. А вообще, конечно, главное, что отличает кино от игры, это интерактивность. Но, к сожалению, что такое эта интерактивность, сказать не может никто. Ну и, к сожалению, игровая индустрия слишком разобщена, это не Голливуд, который может заставить кого угодно сделать что угодно. А пока мы вот так сидим каждый в своем окопе, нас никто не будет воспринимать всерьез.

Винс, кстати, только что вернулся из Ванкувера, где снимался в фильме Postal в роли зеленого, простите, пениса (*«Зато я исполнил все свои трюки самостоятельно!»* — радостно объяснил он.).

[Винс]

Да, по мотивам Postal сейчас делают фильм. Снимает его Уве Болл, режиссер крайне противоречивый (*мягко говоря. — **Прим. ред.***), но знаете — я побывал на съемках и мне понравилось. Вообще-то последние две недели я провел как раз на съемочной площадке в Ванкувере и... Да, я играю там небольшую, но заметную роль! Вы, кстати, первое издание, кому я об этом рассказываю. Я считаю, что нам повезло — не так много игр превращаются в кинофильмы!

ИМАНИЯ Все это прекрасно. Но, Винс, помилуйте, это же Уве Болл! Мало того, что его фильмы вызывают бурю негодования у играющего населения, так он еще вытащил на ринг нескольких кинокритиков и как следует их отметелил. Как вы к этому относитесь?

[Винс]

А меня вот тут игровой критик на бой вызвал! Но я, конечно, не пойду — уже больше года как следует не дрался. А Уве... Ну, как-то не по-пацански он поступил — вытащил неподготовленных ребят на ринг, обещал аккуратно побить, но вместо этого отколошматил как отбивную. Я так и не понял, кому и что он этим пытался доказать.

ИМАНИЯ Кстати, в Postal 3 можно будет стрелять в игровых рецензентов?

[Винс]

(добродушно) Не исключено! А если фильм окажется дерьмом, то можно будет и Уве Болла застрелить.

Мания **Хотелось бы верить. Какие еще знаменитости планируются в триквеле?**

[Винс]

Ну, несколько моделей Playboy и другие популярные в народе деятели. Некоторые будут представлены только голосом, но будут и те, которые попадут в игру целиком. Может быть, и с популярными музыкантами договоримся насчет лицензирования песен. Переговоры, во всяком случае, ведутся.

Свобода воли и передвижения

Как следует из пресс-релиза, Postal 3 делается на движке ***Source (Half-Life 2, SiN Episodes: Emergence, Dark Messiah of Might and Magic)****. Предыдущая часть, напомним, создавалась на движке* ***Unreal 2.0****. Мы тем временем интересуемся системными требованиями Postal 3.*

[Белкин]

Теоретически компьютера, на котором идет Half-Life 2, должно хватить. Владельцам Xbox 360 тоже беспокоиться не о чем. Windows Vista и Direct X 10, конечно, не помешают, но ориентируйтесь пока на Half-Life 2 и его аппетиты.

Мания **А что там с Xbox 360? Будет ли под него версия на русском языке?**

[Белкин]

Да, конечно! Более того, мы рассчитываем сделать Postal 3 флагманом линейки игр под Xbox 360, которые «Акелла» будет издавать самостоятельно. Про остальные проекты пока не скажу, это и так разглашение наших планов. А ведь я не собирался!

Мания **Ну тогда расскажите нам про мир, где все это будет происходить. Про транспортные средства (у вас же будут транспортные средства?). Про оружие, наконец.**

[Белкин]

О, это будет огромный мир, никак не меньше, чем в Postal 2, и игрок сможет по нему спокойно передвигаться. При этом Postal 3 предоставит вам гораздо больше возможностей в плане исследования мира, интерактивности и взаимодействия с окружающей действительностью. Будет масса обучающих мини-миссий, например тренировка Чемпа (он, конечно, тоже вернется). Уж чему его решит научить игрок — каждый решит сам. Но знайте — Чемп может стать как образчиком порядочности, так и натуральным бешеным псом. Транспортные средства планируются, но в каком именно виде — пусть пока останется секретом. Можем точно сказать, что это не будут скучные банальные автомобили. И не мотоциклы.

Мания **А оружие? Будет ли какой-нибудь эквивалент гравитационной пушки из HL2, например?**

[Белкин]

Над оружием мы, конечно, поработали. Помните винтовку с, гм, глушителем из второй части? Так вот, тема неуставного использования кошек будет самым логичным образом развита и расширена. Например, один из новых способов использования домашних животных — зарядить ими гранатомет. После выстрела кошка не погибнет, а озвереет и будет носиться по уровню, беспорядочно атакуя всех, кто попадется на ее пути. И это далеко не единственный вариант.

Будет и некий эквивалент гравитационной пушки. В стиле Postal! Мы не хотим рассказывать сейчас подробности, но можем заверить, что в Postal 3 тема использования подручных будет раскрыта. Заодно мы решили несколько переработать классическую бензопилу. Она будет... живая!

Мания **То есть как это? Хоть намекните!**

[Белкин]

Нет, нет и нет. Могу сказать только одно — следите за анонсами!

Мания **Ну ладно. Тогда напоследок вопрос вам, мистер Дези: не боитесь связываться с русскими? Например, воплей «*русские идут! русские превратят наших детей в кровавых маньяков!*»?**

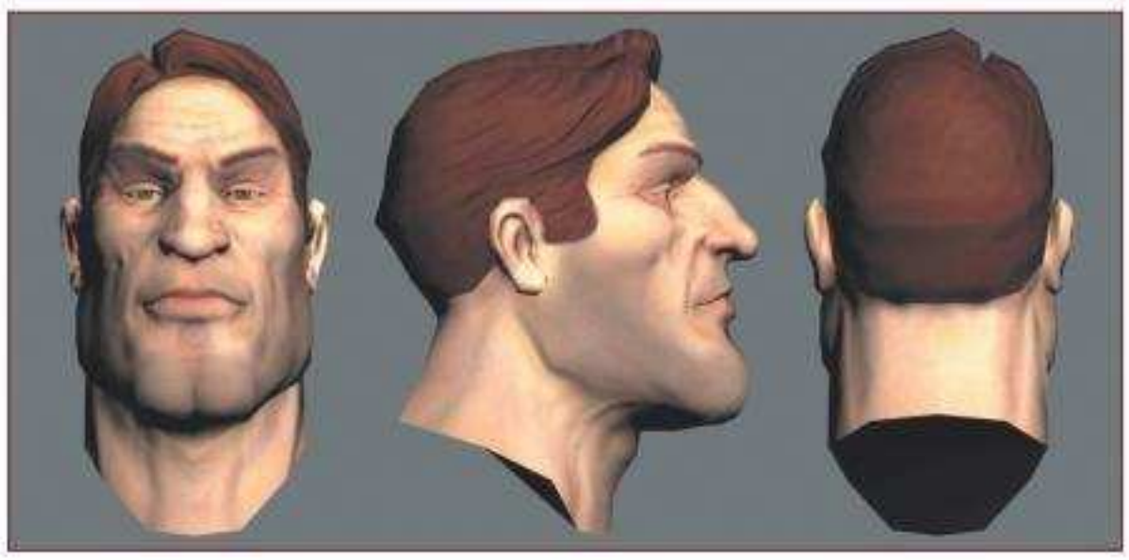
[Винс]

Ха-ха-ха-ха-ха! Я, к счастью, несколько раз уже был в России, у меня прекрасные деловые отношения с «Акеллой», и думаю, что наши культуры очень похожи. У нас общая история, общие технологии, общие культурные ценности. В общем, мы разрабатываем Postal 3 не в какой-то избушке посреди тайги, понимаете? Мы друг друга понимаем — и это главное.

●●●

Ну что ж, подведем итоги. Несмотря на общую расплывчатость формулировок и явное нежелание рассказывать о деталях (что понятно — до релиза больше года), кое-что прояснилось. Кроме того факта, что Винс Дези действительно верит в режиссерские способности Уве Болла, нам удалось доподлинно установить, что: мистер Дези не такой кровожадный маньяк, каким рисует его пресса; что в игре совсем не нужно кого-то убивать, чтобы пройти ее до конца; что за каждое совершенное преступление неизбежно придется отвечать. В общем, непонятно, то ли это третья часть самой кровавой и циничной игры современности, то ли жесткая социальная сатира с глубокой моралью. Разработчики уверяют нас, что и то, и другое. Как бы там ни было, на результат сотрудничества «Акеллы» и Running With Scissors посмотреть будет любопытно. Искренне надеемся, что второго «**Штопор жж0т!**» не случится.

P.S. Текст оформлен эксклюзивными раскадровками и первыми скетчами из Postal 3. ●



БУДЕМ ЖДАТЬ?

Жестокая критика американского уклада жизни в исполнении московских программистов, выполненная на технологии Half-Life 2. Postal 3 зиждется на таком количестве странных вещей, что не ждать ее просто нельзя.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 30%

GIGABYTE™
TECHNOLOGY

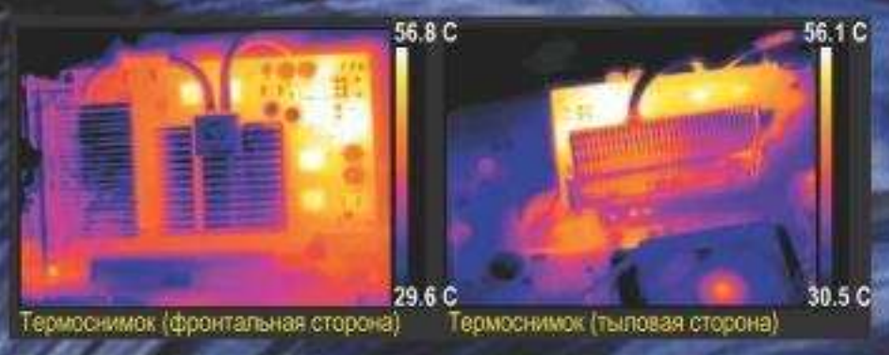
Gamer's Choice!
GIGABYTE Gaming Solutions

ЛИДЕР БЕСШУМНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

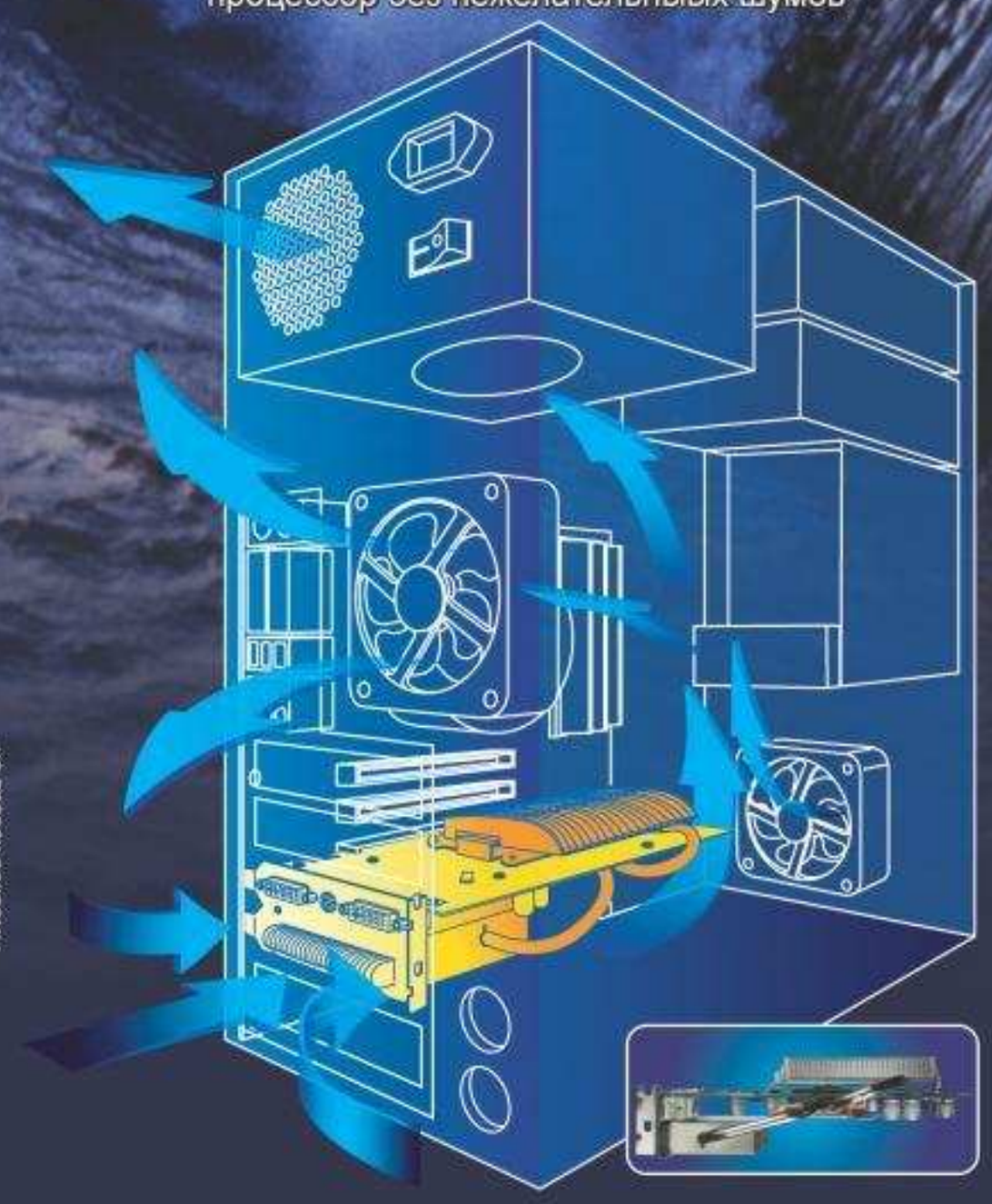
SILENT-PIPE II
SOUNDLESS HEAT PIPE TECHNOLOGY

Естественная конвекция в системе

Технология Silent-Pipe II эффективно использует разность температур внутри и снаружи корпуса, охлаждая графический процессор без нежелательныых шумов



На экране тепловизора пурпурный цвет соответствует более низкой температуре, а белый - более высокой.



GV-NX76T256D-RH

- NVIDIA GeForce 7600GT
- Поддержка технологииNVIDIA SLI
- Поддержка PCI Express и 12 конвейеров
- Поддержка Microsoft DirectX 9.0C, OpenGL 2.0
- 256MB встроенной GDDR3 памяти с 128-bit интерфейсом
- Оснащена dual DVI-I / D-sub (by adapter) / HDTV
- Поддержка 2* Dual-link @ высокое разрешение до 2560x1600
- Уникальный дизайн с "Silent Pipe II"

www.alliancegroup.ru

www.citilink.ru

www.lizard.ru

www.mdgroup.ru

www.marvel.ru

www.kloss.ru

www.elko.ru

www.kvazar-micro.com

Спецификации и изображения могут быть изменены без специального уведомления. Все торговые марки и логотипы принадлежат их законным владельцам.

www.gigabyte.ru

на правах рекламы

Игорь Варнавский

Resident Evil 4

ЖАНР:	ACTION/SURVIVAL HORROR
ИЗДАТЕЛЬ:	UBISOFT ENTERTAINMENT
РАЗРАБОТЧИК:	CAPCOM
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ/ ЛОКАЛИЗАТОР	НОВЫЙ ДИСК
ПОХОЖЕСТЬ:	■ СЕРИЯ RESIDENT EVIL ■ COLD FEAR
МУЛЬТИПЛЕЕР:	НЕТ
ДАТА ВЫХОДА:	ДЕКАБРЬ 2006 ГОДА
ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ:	WW2.CAPCOM.COM/RE4
ФАН-САЙТЫ:	www.residentevilfan.com/re4 www.aquamarine.nu/ada

В плане постановки роликов Resident Evil 4 уступает разве что Metal Gear Solid 3.

Японцы вообще и сотрудники японских игровых компаний в частности обладают каким-то совершенно особым мышлением, которое невозможно понять обычным человеческим мозгом. Имея в активе множество потрясающих игр, они даже пальцем пошевелить не хотят для того, чтобы перенести их на PC — вторую (после PlayStation 2) по популярности игровую платформу. А если же что-то и портируется, то портируется это так, что на результат обычно без слез глядеть невозможно. В скорбном списке уже числятся **Metal Gear Solid**, **Metal Gear Solid 2: Substance**, **Onimusha CT**, **Onimusha 3: Demon Siege** и **Devil May Cry 3**, а в скором времени к ним, скорее всего, присоединится и **Resident Evil 4** — одна из лучших консольных игр прошлого года.

Шесть лет fwd

Resident Evil 4 — долгострой еще тот. За пять лет разработки игру переделывали подчистую несколько раз, были даже сомнения, выйдет ли она вообще. Если учесть еще и то, что **Capcom** позиционировала Resident Evil 4 как эксклюзив для полудохлой приставки GameCube, то проект можно было вообще не принимать в расчет — после таких измывательств от игры обычно остаются рожки да ножки.

Поэтому, когда в январе прошлого года Resident Evil 4 наконец соизволил появиться на свет, весь мир изрядно опешил. Игра с легкостью взобралась на самую вершину журналистского топа **GameRankings.com** (на данный момент ее средний балл составляет около 96%), продалась нешуточным тиражом, а после истечения эксклюзивного договора с **Nintendo** была портирована на PlayStation 2 и продолжила свое победоносное шествие по планете. Собственно, кроме Resident Evil 4 игр такого уровня в прошлого году было только две: это **God**

of War (PS2) и наш ненаглядный **Fahrenheit**.

Играть на GameCube и PS2 уже в прошлом году было не особенно интересно (слишком уж сильно устарели эти консоли, особенно на фоне PC-игр последней волны и игр для Xbox 360), но Resident Evil 4 добрая половина нашей редакции, включая меня, прошла по два раза на одном дыхании.

Сюжетно Resident Evil 4 с предыдущими частями сериала связан весьма слабо. Свистопляска вокруг вирусов, вызывающих генетическую модификацию, закончилась шесть лет назад, Umbrella уничтожена, Раккун-сити лежит в руинах. Но, как известно, если что-то где-то убыло, то что-то где-то прибыло. На место Umbrella незамедлительно встает новая организация Los Illuminados, о существовании которой поначалу никто даже не подозревает. Один из ее агентов (на самом деле он двойной агент, ну да не будем спойлерить) похищает в неизвестных целях Эшли Грэм, дочь президента США. На ее поиски отряжают Леона Кеннеди, бывшего полицейского (впервые замечен в Resident Evil 2), а ныне сотрудника неназванной секретной службы США. Последний раз девушку, похожую на Эшли, видели в испанской глубинке — туда и отправляется Леон.

По прибытии на место все сразу идет наперекосяк. Испанские полицейские, сопровождавшие Леона, погибают в первые же минуты игры, а на него самого нападают какие-то ненормальные крестьяне. В отличие от добропорядочных зомби, эти товарищи не питаются плотью, да и в целом намного сообразительнее — умеют взбираться по лестницам, используют оружие и взрывчатку.

В скором времени (буквально через пару часов игры) Леон находит Эшли и обнаруживает главного кукловода всей этой идиллии — Осмунда Сэддлера. Тут бы вроде и сказке конец, но, оказывается, все только начинается. Эшли снова похищают, Леону делают инъекцию той же самой гадости, которой уже заражены все местные жители, сценарий скармливает потихоньку все новые и новые подробности, а на сцене появляется все больше и больше действующих лиц. По ходу игры Леону предстоит встреча с таинственным доброхотом по имени Луис Сера, выдающим себя за бывшего полицейского из Мадрида; старостой деревни Биторесом Мендесом, подчистую списанным с Григория Распутина; карликом Рамоном Салазаром, заправляющим в местном монастыре; своим бывшим сослуживцем Джеком Краузером, который в прошлом работал на ту же секретную службу, что и Леон, и, как считалось, погиб в авиакатастрофе; а самое главное — с Адой Вонг.

Ада — самый яркий (но второй по значимости) персонаж в Resident Evil 4. Впервые появившись еще в Resident Evil 2, Ада до сих остается одним из самых таинственных персонажей серии. Известно лишь, что она работает на ту же организацию (по всей видимости, конкурента Umbrella), что и Краузер, и подчиняется Альберту Вескеру. В Resident Evil 4 ее целью являются образцы той самой заразы, которая превратила всех местных жителей в марионеток Сэддлера. Ада почти все время идет на шаг впереди Леона, а когда ему становится совсем туго, приходит на помощь. И делает она это не только в расчете на взаимность со стороны Леона. Ада хоть и ведет себя как роковая женщина, но с Леоном ее связывает нечто большее, чем просто трезвый расчет. Судя по всему, они оба давно влюблены друг в друга, но не решаются в этом признаться.

Эшли Грэм, из-за которой, собственно, и заварилась вся каша, наоборот, является источником постоянной головной боли. Почти всю игру Леон только и делает, что сначала спасает, а потом теряет ее, снова спасает и снова теряет. Когда Эшли рядом, ее надо защищать от поползновений врагов и при необходимости лечить. Стрелять президентская дочка не умеет, зато замечательно умеет орать, когда кто-нибудь из противников пытается унести ее от Леона. В углах она, к счастью, не застревает, когда Леон открывает огонь — пригибается и даже знает две команды: *«шевели копытами»* и *«стой на месте, дура»* (в некоторых местах ей еще можно дать команду спрятаться). В одном из эпизодов за нее дадут поиграть, хотя это, конечно, то еще зрелище: максимум, на что она способна, — ползать под столами и швыряться вазами.

Новое оружие, к слову, можно достать только у торговца, незримо следующего у нас по пятам на протяжении всей игры.

Second-person

Геймплейно игра связана со своими Resident Evil-родственниками не больше, чем сюжетно. Вместо фиксированных углов обзора — камера от третьего лица на манер **Splinter Cell**, **Cold Fear** и **Gears of War** (КлиффиБи придумал для ее обозначения замечательный термин — second-person), а вместо неторопливого survival horror-геймплея — скоростной экшен высшего класса.

Подобно Cold Fear, управляется игра в двух режимах. В первом режиме главный герой передвигается, во втором (если зажать определенную клавишу) — стреляет. Основное оружие — пистолет, все остальное — автомат, снайперская винтовка, РПГ — используется лишь по праздникам. В самом крайнем случае в ход идет нож, а если главного героя в прямом смысле слова взяли за жабры (то есть вцепились в горло), начинается мини-игра «изнасилуй рукоятку геймпада». После нескольких судорожных рывков рукояткой в разные стороны главный герой сможет вырваться из дружеских объятий противника с минимальными потерями здоровья. Освободиться таким образом нельзя только от товарищей с бензопилами: если уж подпустить их близко, секир-башка неминуема.

Вообще, система Quick Time Events (это когда на экране в определенные моменты появляются сочетания клавиш, которые надо быстро нажимать) используется тут часто и со вкусом, а в игру она интегрирована даже лучше, чем в Fahrenheit. Здесь есть ролики, где нужно в определенные моменты жать указанные сочетания клавиш, а есть и просто поединки, перемежаемые Quick Time Events. То есть сражаетесь вы, например, с каким-нибудь боссом, и вдруг он собирается вас ударить. За долю секунды до этого на экране появляется изображения клавиш, которые надо нажать. Если успеете — персонаж благополучно увернется от удара.

Сами враги по большей части довольно медленные и неуклюжие, но это компенсируется количеством и, как бы странно это ни звучало, слаженностью их действий. На самом деле никакой слаженности, конечно же, нет, это все скрипты, но загонять тебя в угол они умеют. Представьте себе такую ситуацию: спасаясь от толпы осатаневших крестьян, вы вбегаете в какой-то дом, задвигаете двери и окна шкафами, сломя несетесь на второй этаж, чтобы оттолкнуть от окон лестницы, по которым уже лезут враги, на ходу перезаряжаетесь и снова бежите вниз — баррикады уже поломаны, через них лезут противники. Вы пытаетесь сохранить контроль хотя бы над лестницей на второй этаж, но и это не получается — врагов слишком много. Отступать больше некуда, однако в самый последний момент, когда все аптечки уже израсходованы, а па-

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

Десять лет вместе

Resident Evil

Платформы: PS One (1996), PC (1996), SEGA Saturn (1997)

Первый Resident Evil был не чем иным, как японским переосмыслением стародавнего **Alone in the Dark**, но, как выяснилось, игроки только этого и ждали. Несмотря на трэшовые ролики, которых бы постеснялся режиссер любого Z-movie, игра в мгновение ока стала натуральным культом и главным франчайзом Capcom. О том, насколько сильна народная любовь, говорит хотя бы тот факт, что несколько месяцев назад на онлайновом аукционе **eBay** нераспечатанная коробка редкой версии Resident Evil продавалась за $16 000 (!).

Resident Evil 2 (1998)

Платформы: PS One (1998), PC (1999), Nintendo 64 (1999), Dreamcast (1999)

События Resident Evil 2 имеют место всего через два месяца после событий первой части. В Раккун-сити начинает распространяться Т-вирус, и город быстро превращается в ад. Главных героев снова двое — это полицейский Леон Кеннеди (впервые на экране) и Клэр Редфилд, сестра Криса Редфилда из первой части. Вместе они пытаются выбраться из города.

Resident Evil 3: Nemesis (1999)

Платформы: PS One (1999), PC (2000), Dreamcast (2000)

В третьей части мы снова оказываемся в злополучном Раккун-сити в последние часы его жизни. На этот раз — в роли Джилл Валентайн из отряда S.T.A.R.S., большая часть которого погибла в оригинальном Resident Evil. Именно на базе Resident Evil 3 был снят **Resident Evil: Apocalypse** (первый фильм ушел от первоисточника намного дальше). Некоторые сцены из него практически один в один повторяли ролики из игры.

Resident Evil: Code Veronica (2000)

Платформы: Dreamcast (2000), PS2 (2002)

Формально это спин-офф, фактически же — продолжение второй части. После событий **Resident Evil 2** прошло уже три месяца, но Клэр Редфилд все никак не может угомониться и продолжает поиски своего пропавшего братца. В этот раз нелегкая занесла ее на остров Рокфорт, принадлежащий злодейской корпорации Umbrella, которая, собственно, и ответственна за изобретение мутагенных вирусов.

Resident Evil: Survivor / Resident Evil: Survivor — Code Veronica / Resident Evil: Dead Aim

Платформа: PS One (2000) / PS2 (2000) / PS2 (2003)

Мини-сериал **Survivor** — это очередные спин-оффы для PlayStation и, соответственно, PlayStation 2, только на этот раз заточенные под световые пистолеты. В первой части игра велась от лица пилота Арка Томпсона, чей вертолет разбился на острове, наводненном зомби; во второй же части мы имели дело со старой знакомкой Клэр Редфилд.

Dead Aim (тоже PS2) — тоже спин-офф, правда, в отличие от первых двух частей, здесь появился вид от третьего лица. Главный герой снова случайный: Брюс Макгиверн из правительственной организации Anti-Umbrella Pursuit Investigation Team, отправленный на поиски корабля Umbrella с грузом T-G-вируса.

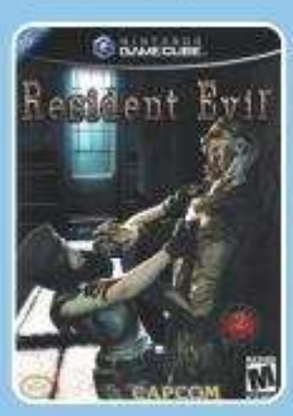
Resident Evil: Gaiden (2001)

Платформа: Game Boy Color (2001)

И снова спин-офф (какой уже по счету?!). **Resident Evil: Gaiden**, наверное, самая нелюбимая игра среди поклонников сериала. Gaiden разрабатывался силами сторонней компании (**M4 Ltd.**), и это не самым лучшим образом сказалось на его качестве. Более того, в финале Леон Кеннеди оказывался заражен, что, мягко говоря, противоречит сюжету Resident Evil 2.

Resident Evil: Remake (2002)

Платформа: GameCube (2002)



Ремейк первой части эксклюзивно для GameCube, приуроченный к выходу приставки на рынок. Живое видео образца 1996 года было заменено качественными CG-роликами, все реплики — переозвучены. Ну и саму графику, естественно, переделали подчистую.

Resident Evil 0

Платформа: GameCube (2002)

Приквел первой части для GameCube. Если в оригинальном Resident Evil мы играли за бойцов подразделения Alpha группы S.T.A.R.S., то нулевая часть живописала злоключения команды Bravo, которая попала в переделку на день раньше.

Resident Evil Outbreak: File #1 / File #2

Платформа: PS2 (2003) / PS2 (2004)

В отличие от всех остальных RE-игр серия **Outbreak** была ориентирована на онлайновые ристалища, поэтому внятного сюжета и сколько-нибудь интересного сингла в ней не наблюдалось. По непонятным причинам европейские и австралийские игроки были лишены возможности играть в онлайне, что сводило на нет главное достоинство Outbreak. Продажи File #2 составили всего 40% от продаж File #1, поэтому продолжать серию не стали.

Resident Evil: Deadly Silence (2006)

Платформа: Nintendo DS (2006)

Еще один ремейк первой части, но на этот раз для Nintendo DS. Играть можно в двух режимах: классическом и так называемом Rebith, при котором на полную катушку задействуются главные достоинства приставки — микрофон и сенсорный экран. Например, чтобы ударить противника ножом, надо, натурально, чиркать по экрану стилусом.

Resident Evil 5

Платформа: PS3, Xbox 360 (2007)

Пятая часть была объявлена еще в июле 2005-го, но о ней до сих пор нет почти никакой информации. Известно лишь, что игра выйдет на PS3 и Xbox 360 и что в плане геймплея она будет похожа на Resident Evil 4. В главной роли (судя по скриншотам и роликам) — Крис Редфилд. Продюсирует игру человек по имени Джун Такеучи (режиссер **Onimusha**, дизайнер персонажей для оригинального Resident Evil, аниматор Resident Evil 2).

Resident Evil: Umbrella Chronicles (2007)

Платформа: Wii (2007)

Wii-эксклюзив, сооружаемый для того, чтобы успеть снять сливки с публики до того, как уляжется основной шум вокруг новой консоли Nintendo. Судя по всему, это снова будет нечто вроде спин-оффа, который поясним самые непонятные моменты во всей серии Resident Evil. Также обещается встреча с большинством RE-селебрити: семейкой Редфилдов, Леоном Кеннеди, Джилл Валентайн, Ребеккой Чамберс, Альбертом Вескером.

троны на нуле, крестьяне неожиданно прекращают атаку. В хоррор-фильмах подобные сцены мы видели не раз, но в играх ничего подобного на таком уровне еще никто не делал.

Поединки в тесных пространствах — это вообще характерная черта Resident Evil 4. На GameCube и PS2 большие уровни не сделаешь из-за технических ограничений, но здесь это превратили в достоинство. Когда на тебя сверху падает клетка размером 5 на 5 метров и рядом оказывается громила с огромными лезвиями на руках, а снаружи обстреливает из арбалетов целая толпа монахов, геймпад в руках буквально скрипит от напряжения.

Что касается баланса, то он выверен филигранно — патронов хватает ровно настолько, чтобы добежать до очередной нычки. Белой вороной смотрится лишь РПГ — некоторые боссы (если быть точным, таких боссов тут двое) с его помощью убиваются слишком уж легко.

Благодаря зональной системе повреждений, врагов можно ранить в ноги (при этом они могут сорваться и упасть куда-нибудь вниз) и даже отбивать летящие в тебя предметы. Хедшот, кстати, полезен далеко не всегда: на месте отстреленной головы может вырасти здоровенный такой зарусенец, отстрелить который будет еще сложнее.

Слишком хорошо, чтобы быть правдой?

Помимо непостижимой логики, у японцев есть еще одна национальная черта: если что-то у них получается слишком хорошо, это что-то они практически наверняка чем-нибудь да испортят. Подобным образом **Capcom** недавно загубила подававший большие надежды зомби-экшен **Dead Rising** (Xbox 360), но с Resident Evil 4, слава богу, все обошлось. Раздражает здесь лишь пара-тройка пазлов: не имея под рукой прохождения или, на худой конец, научной степени по криптографии, нормальный человек их не решит.

Общая продолжительность игры составляет 19—20 часов, это если никуда не спешить и внимательно все исследовать; в противном случае можно уложиться и в меньшее время. Как и в большинстве приставочных игр, после прохождения открывается куча бонусов: оружие, костюмы, все ролики, которые можно посмотреть в любой момент, а самое главное — дополнительный сценарий Separate Ways за Аду Вонг (появился только в PS2-версии, на GameCube его не было). Сказать по правде, это едва ли не самое ценное, что есть в игре. Ада, во-первых, самый лучший персонаж, во-вторых, за нее интереснее всего играть, ну а в-третьих — любопытно ведь посмотреть, чем она занималась все то время, пока Леон снова и снова спасал Эшли. А занималась она, надо сказать, весьма полезными вещами — без нее у Леона точно ничего бы не получилось.

Ближе к концу игры президентская дочка неожиданно обнаружила в себе талант к вождению огромной машины. Хоть на что-то сгодилась.

Двигается Ада заметно живее Леона, поэтому и противников ей сделали побыстрее. Ножа у нее нет, зато есть пистолет, выстреливающий крюк на веревке (помогает забираться туда, куда по-другому никак не попасть).

Другие бонусы — это Assignment Ada (отдельно взятый уровень, на котором, играя за Аду, нужно собрать несколько сэмплов) и мини-игра Mercenaries: выбираешь персонажа, десантируешься на замкнутой карте и пытаешься выжить как можно дольше. По умолчанию доступен только Леон, но если наберешь достаточно очков — откроются и другие герои: Ада, Альберт Вескер, Краузер и Hunk (персонаж из Resident Evil 2), который даже шеи сворачивать умеет.

●●●

Resident Evil 4, безусловно, игра выдающаяся, но испортить ее неуклюжим портированием проще простого. Для этого нужно всего ничего — оставить баланс и управление как есть, не подгоняя их под стандарты PC. Как подсказывает опыт двух частей **Onimusha** и **Devil May Cry 3**, Capcom на такое вполне способна (надеяться на улучшенную графику и какие-то там дополнительные бонусы было бы тем более наивно). Мы попытались выяснить все это у самой Capcom, но, к сожалению, ничего не получилось: на интервью они согласились, но ответы в разумные сроки так и не прислали.

Тем не менее, даже если PC-версия Resident Evil 4 окажется малоиграбельной, недооценивать такое событие никак нельзя. Все-таки Resident Evil не заглядывал в наши края без малого семь лет. ●

DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC

Динамичный экшен про то, как мужчина с мечом и файерболом сеет смерть наказаниями яростными в мире Might and Magic. В целом все хорошо, но «игры года», увы, не получилось.

страница 66

BATTLEFIELD 2142

Battlefield 1942 двести лет спустя. Третья мировая, левитирующие танки, летающие крепости и практически никаких революций в геймплее. За неимением в жанре ничего лучшего — приходится играть.

страница 70

GOTHIC 3

Без преувеличения великая… но банально недоделанная ролевая игра. Разработчики уже официально извинились перед всеми фанатами, но нам от этого не легче.

страница 76

NEVERWINTER NIGHTS 2

Крайне удачный сплав геймплея Neverwinter Nights с классическими идеями из Baldur's Gate. Как и прочие хорошие игры этого месяца — глючит так, что уже даже не смешно.

страница 80

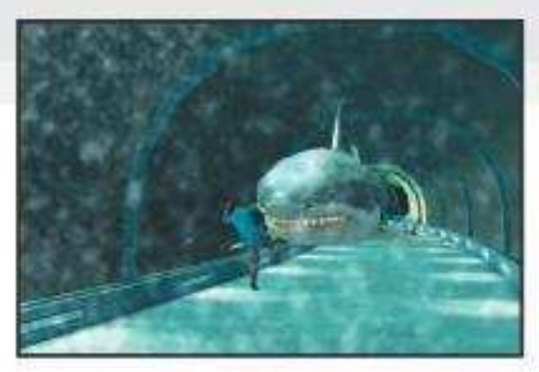
CAESAR 4

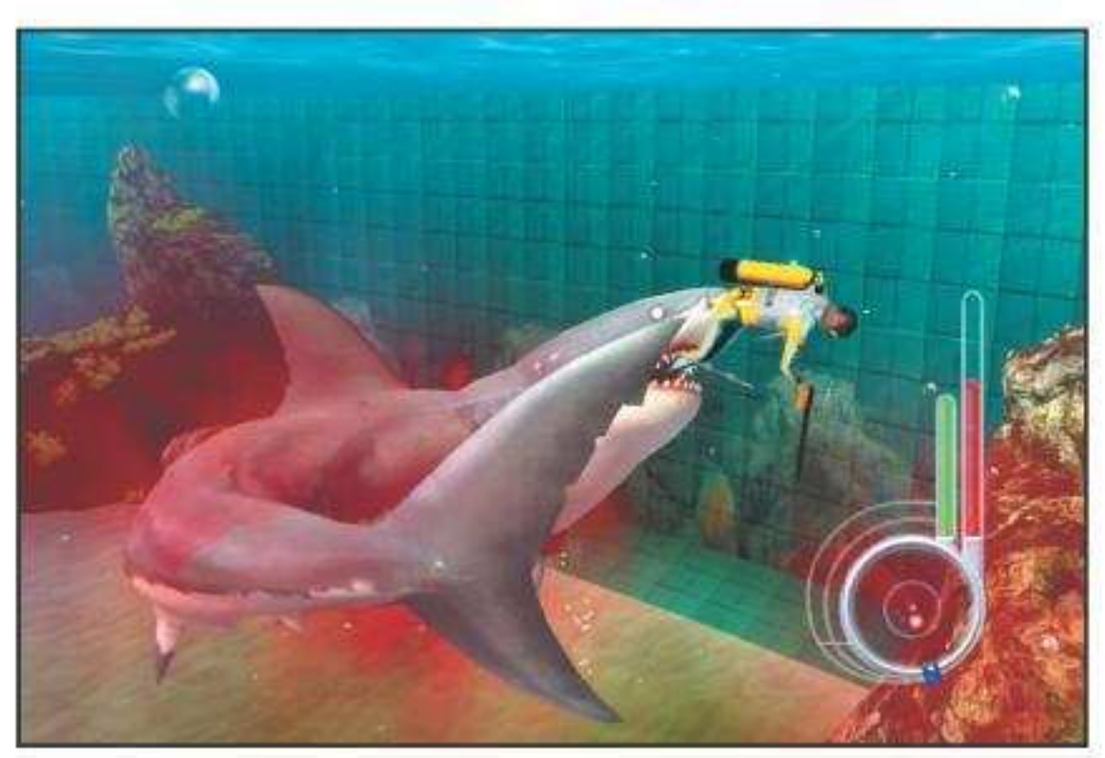
Как и в случае с Civilization — эволюция Caesar идет по четкому плану, прописанному еще десять лет назад. Может быть в случае со стратегической классикой это и правильно.

страница 82

JAWS UNLEASHED

- **ЖАНР:** СИМУЛЯТОР АКУЛЫ ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** MAJESCO ENTERTAINMENT
- **РАЗРАБОТЧИК:** APPALOOSA INTERACTIVE ■ **МУЛЬТИПЛЕЕР:** НЕТ
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** 1,6 GHZ (2,4 GHZ), 256 MB (512 MB), 64 MB VIDEO (128 MB VIDEO)





С **Appaloosa Interactive** произошла чудесная и где-то даже прекрасная метаморфоза. Люди, всю сознательную жизнь работавшие над жизнеутверждающим сериалом **Ecco the Dolphin**, неожиданно сорвали дельфинью маску и продемонстрировали окружающим детям свирепый акулий оскал в два ряда. Их **Jaws Unleashed** посвящена, как нетрудно догадаться, знаменитой спилберговской акуле. От лицензионного продукта с таким названием можно было ждать чего угодно, но Appaloosa дали поклонникам именно то, что нужно, — долгожданную возможность открыть пасть и откусить проплывающему мимо аквалангисту ноги.

Несколько месяцев назад западная пресса не оценила произошедшую с разработчиками метаморфозу и обстоятельно вытерла о консольную версию Jaws ноги. Нам же с вами досталась грубо скроенная, но дышащая свирепым кинодрайвом игра. Несмотря на совершенно доисторическую картинку, Jaws удивительно точно воссоздает спилберговскую нетленку, радикально меняя ракурс. То есть если в фильме акулу демонстрировали нам примерно раз в час, то тут на происходящее предлагается взглянуть с ее точки зрения.

Съевшие на подводной фауне, извините за каламбур, собаку, Appaloosa обстоятельно рисуют акульи будни, которые состоят из непрерывного поиска пропитания. Как только индикатор голода упадет до нуля, рыба моментально начинает терять здоровье и в итоге умирает. В пищу идет все — от какой-то тропической селедки до скатов, других акул и, разумеется, людей. Последние употребляются особенно эффектно. Несчастных аквалангистов и отдыхающих на пляже можно утаскивать на дно, раздирать на части, выбрасывать из воды и ловить в воздухе. Разрешается даже выпрыгивание на сушу в пределах десяти секунд. Кроме того, акула крушит и переворачивает лодки, ломает опоры стоящих на воде зданий (отчего те, разумеется, падают) и вообще выглядит крайне устрашающе.

Помимо крайне увлекательного процесса Jaws Unleashed также аккуратно воссоздает классические кино-сцены из всех трех частей. Местный, так сказать, сюжет (присутствует и он!) стартует с поимки акулы и помещения ее в гигантский аквариум. Среди прочего, имеются, например, задания, где необходимо выпрыгнуть из воды, схватить смотрителя с магнитной картой, протащить его по воде до датчика, открыть дверь и вырваться на свободу.

Здесь же — энциклопедия встречающихся рыб (!), отрывки из соответствующего кинофильма и сборник фактов о нем же. Выставить всему этому простому мужскому счастью более высокую оценку мы не можем исключительно по причине совершенно невменяемой графики, сомнительного управления и традиционно дикой работы камеры. Обладателей двухдискового коллекционного издания «Челюстей» подобные мелочи, впрочем, остановить не должны. — *Олег Ставицкий.*

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ" 6.5

МЕЧЕНОСЕЦ

■ **ЖАНР:** ACTION ■ **РАЗРАБОТЧИК:** TM STUDIOS ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** «АКЕЛЛА» ■ **МУЛЬТИПЛЕЕР:** НЕТ ■ **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** 1,5 GHZ (2 GHZ), 256 MB (512 MB), 128 MB VIDEO (256 MB VIDEO)

В контексте нашего издания написать про «**Меченосца**» можно только одно: *не* покупайте эту игру. Все, что вам нужно знать о новом проекте легендарной уже теперь **TM Studios** (авторы интерактивного «**Боя с тенью**»), заключается в следующем: это плохой, некрасивый, неприлично короткий и слабоиграбельный экшен от третьего лица. Главгерой тут умеет бить рукой и ногой, а также постоянно отращивает светящийся меч из руки. Для этого вам надо набрать неидентифицированный показатель, обозначенный на экране загадочным бирюзовым цветом.

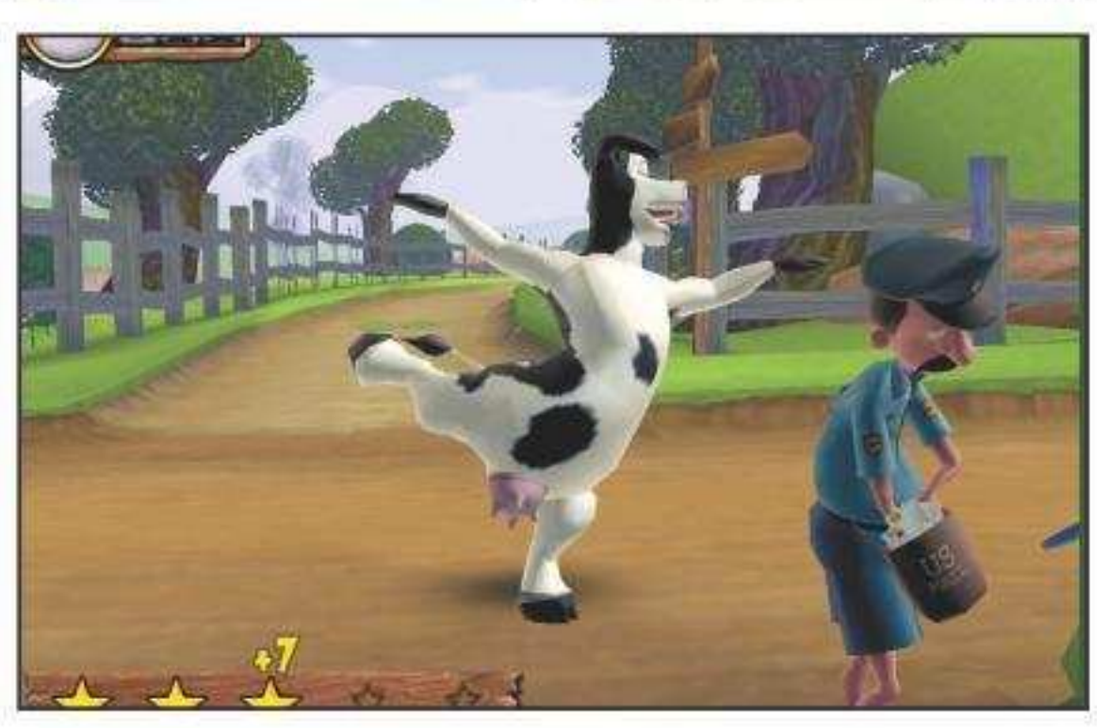
Все остальные культурологические размышления на тему катящейся в гоморру отечественной игроиндустрии и кухонные шуточки авторов — тема для очередного постмортема, который не заставит себя ждать на страницах сайта DTF. «Меченосец» выполнен с каким-то показным наплевательством по отношению к потребителю. Игра, выстроенная по невменяемому боевику Филиппа Янковского, отчего-то изобилует «падонковской» интернет-лексикой, из лесу здесь вместе с одинаковым спецназом прут натуральные «медведы», а на экране во время особо кровавых убийств появляются надписи вроде *«дайте две!»*, *«жжошь»* и так далее. Здесь откуда-то появился бой в шашлычной, где промежуточный босс, как две капли воды похожий на бывшего сотрудника «**Акеллы**» Рената Незаметдинова, бросается на героя со словами *«на шашлык порэжу!»*. Здесь уровень — это несколько статичных пространств, перемещения между которыми происходят через «затемнение» — самому уйти нельзя. Здесь на вас в течение полутора часов (именно столько занимает прохождение игры) валятся абсолютно одинаковые враги, рубить которых надоедает уже на первой локации. Разработчики в приватных беседах гордо заявляют, что протащили в «Меченосца» невесть что — публика, мол, в очередной раз проглотит.

Но нам, признаться, уже не очень смешно. Пока «Игромания» ломает копья и тормошит каждого встречного, пытаясь донести ту мысль, что компьютерные игры — это чуть ли не новый вид искусства, православные разработчики продолжают не моргнув глазом выпускать неиграбельные помои под видом официальных приложений к фильму. За всеми этими «преведами» и скверными шутками для внутреннего употребления уважаемые авторы как-то забывают, что продукт их жизнедеятельности расходится по 1/6 части суши и продается там по цене в 200 с лишним рублей за копию. Если не людей, то хоть бы пластмассу пожалели. — *Олег Ставицкий.*

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ" 2.0

BARNYARD

■ **ЖАНР:** АРКАДА ■ **РАЗРАБОТЧИК:** BLUE TONGUE ENTERTAINMENT ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** THQ ■ **ИЗДАТЕЛЬ В РОСИИ/ЛОКАЛИЗАТОР:** SNOWBALL.RU ■ **МУЛЬТИПЛЕЕР:** НЕТ ■ **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** 700 MHZ (1,4 GHZ), 256 MB (512 MB), 64 MB (128 MB) VIDEO



Стив Одекерк, автор «Эйса Вентуры», «Кунг-По: Нарвись на кулак» и потрясающего шедевра Thumb Wars (где все герои «Звездных войн» разыграны при помощи нарисованных на подушечках пальцев рожиц), создал наконец свой первый трехмерный мультфильм. К сожалению, **Barnyard** («Рога и копыта» в российском прокате) на момент написания этих строк еще не идет в столичных кинотеатрах, зато уже доступна одноименная игра, посвященная коровьим будням на ферме.

Животные, которые на самом деле ходят на двух ногах, носят солнечные очки, а по ночам собираются в ночном сарае для пары коктейлей и партии в покер — не то чтобы очень свежая находка. Но если соответствующий мультфильм содержит столько же очарования и юмора, сколько вместили в игру **Blue Tongue Entertainment**, то мы — первые в очереди на билет. Barnyard — это, по сути, сборник выдающихся мини-игр, которые разбросаны по довольно обширной карте местности. Игры включают, например, стрельбу по мишеням молоком из вымени, изображение лунной походки и танца маленьких лебедей за спиной почтальона и драки в грязи со свиньями.

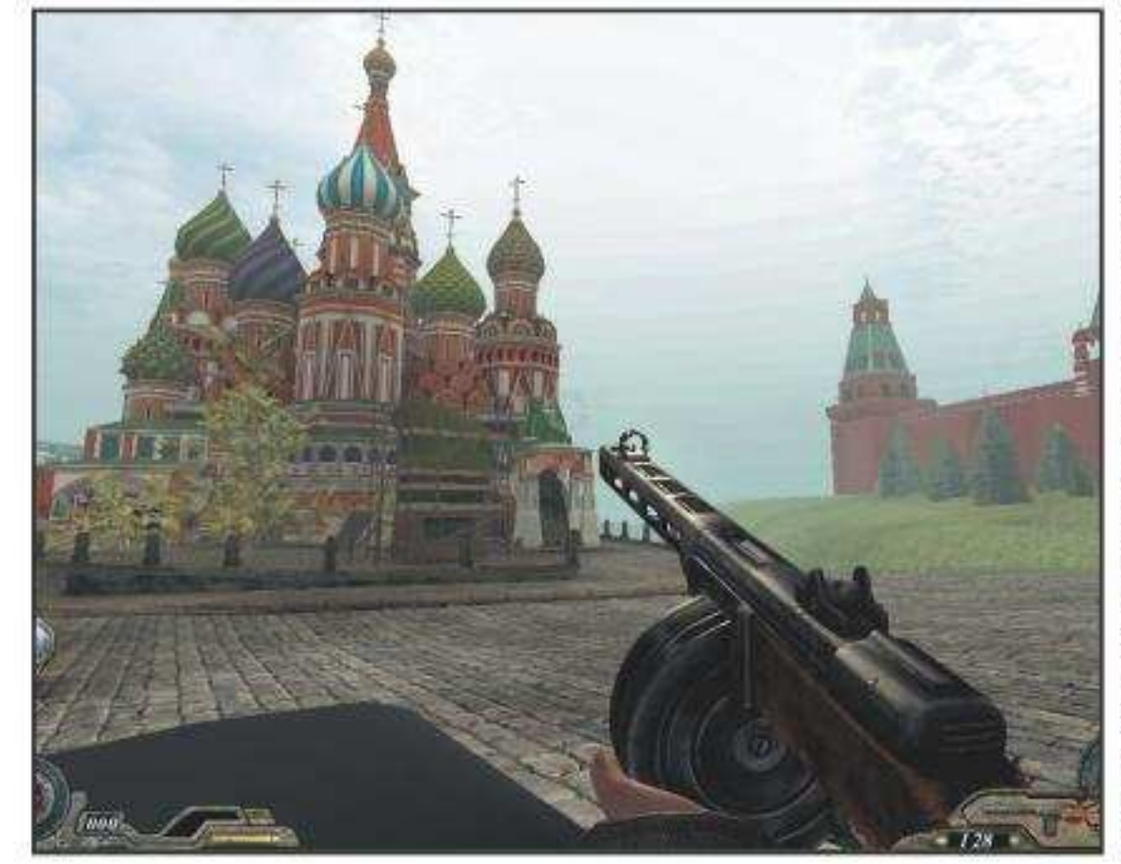
Barnyard функционирует на модной сегодня концепции открытого мира. То есть вы вольны ходить куда угодно и вступать в соревнования в любом порядке. Другое дело, что тут чуть ли не впервые в истории подобных игр мнимая свобода действительно нужна. Потому что буквально под каждым камнем, кустом и мусорным баком скрывается очередной бонус. Поэтому, запустив игру в ознакомительных целях, автор этих строк пришел в себя через три часа, усердно пытаясь накопить на новый велосипед для коровы (на нем можно кататься и выполнять трюки не хуже, чем в каком-нибудь **Tony Hawk's American Wasteland**). Кроме того, местные бонусы *по-настоящему* хочется открывать. Там, к примеру, имеются рабочие анимации из мультфильма, в которых главгерой позирует с собственным выменем и опять же стреляет из него молоком.

Визуально Barnyard выглядит как-то особенно очаровательно. Скриншоты этого совершенно не передают, но оторваться от местной картинки невозможно. Есть подозрение, что перед нами уникальный представитель провального по большей части жанра «игр для вас и ваших младших братьев». Детская аудитория придет в неописуемый восторг от картинки, а взрослая — от собственно игрового процесса. Так что если вы вот уже который год отчаянно пытаетесь доказать родственникам, что компьютерные игры — это не только «одна и та же стрелялка», просто запустите перед семейством Barnyard. — *Олег Ставицкий.*

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ" 7.0

МЕТРО–2: СМЕРТЬ ВОЖДЯ

- **ЖАНР:** ACTION
- **ИЗДАТЕЛЬ:** БУКА ■ **РАЗРАБОТЧИК:** ОРИОН
- **МУЛЬТИПЛЕЕР:** ИНТЕРНЕТ, ЛОКАЛЬНАЯ СЕТЬ
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** 2 GHZ (1,5 GHZ), 256 MB (512 MB), 64 MB (256 MB) VIDEO



Даты релизов **You Are Empty** и «**Метро-2: Смерть вождя**» совпали очень некстати для последней. Практически идентичные с точки зрения геймплея и сеттинга игры отделяют друг от друга такие понятия, как вкус, ум, честь и совесть. Там, где **Digital Spray** и **Mandel ArtPlains** возводят тоталитарный колосс непривычных для православных игр масштабов, «**Метро-2**» предпочитает воткнуть миссию с пальбой на Красной площади.

«Смерть вождя» — это, конечно, чистейший, кристальный отечественный трэш в худшем своем проявлении. Здесь напрочь кривая физика соседствует с какой-то запредельной сложностью (убивают после трех-четырех прямых попаданий) и полным отсутствием фантазии. Только здесь можно идти вдоль рельс и умереть от проезжающего на расстоянии вытянутой руки поезда (потому что так скриптом задумано). Штатные сценаристы «**Ориона**» радостно упражняются в банальностях: вот главная героиня садится в машину к «гостю столицы», который изъясняется с обязательным кавказским акцентом. А вот, например, советский солдат сидит на унитазе и читает «Правду», пока мы поливаем его свинцом. Ах да, еще имеется специально записанная для игры песня (!), о которой лучше всего не писать совсем нечего, потому что выходит сплошь непечатное.

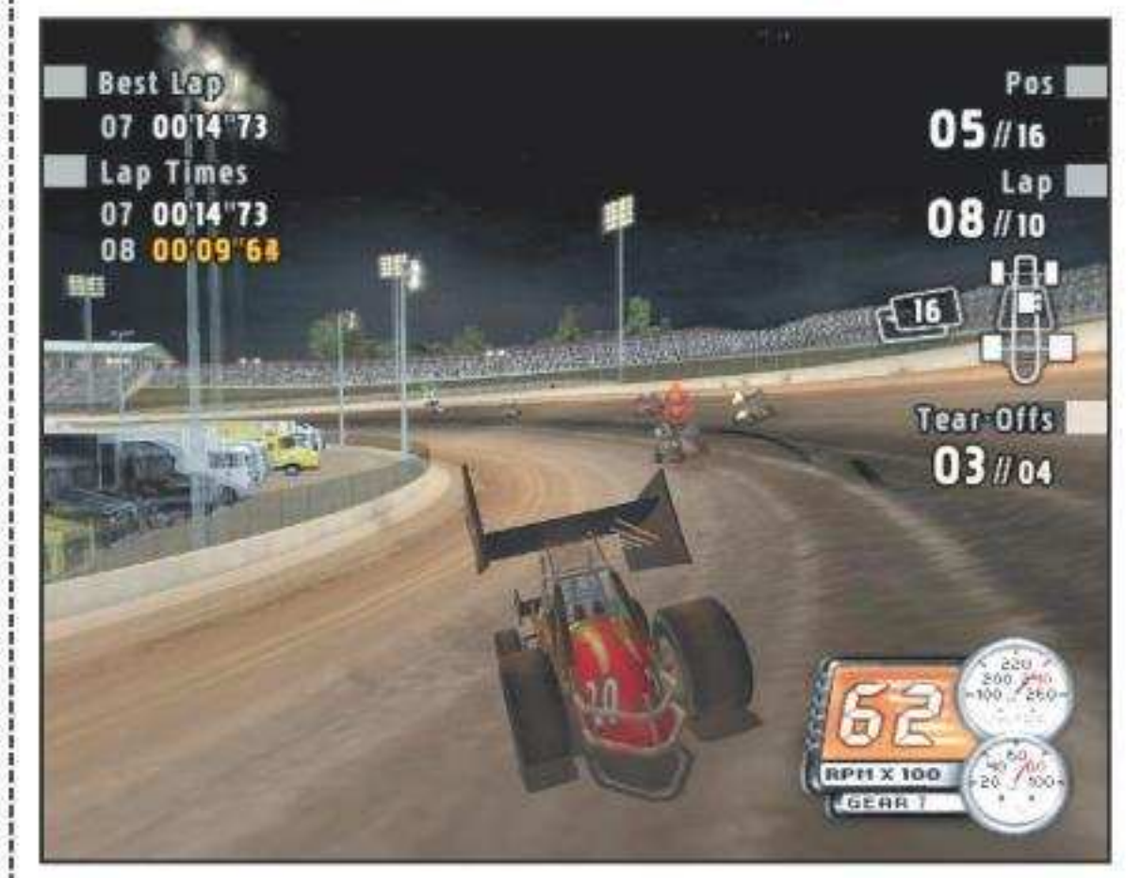
Ну и, собственно, геймплей — бессмысленный и беспощадный. Сотни врагов, которые рождаются у вас за спиной в узких коридорах, с трудом срабатывающие кнопки и прочие маленькие радости. Визуальная составляющая «Смерти вождя» демонстрирует даже какие-то амбиции. Тут имеется физика (кривейшая), спецэффекты (не зрелищные) и поддержка современных технологий (тормозит). Мало того, наличествует даже мультиплеер. Очень хочется посмотреть на людей, которые в здравом уме и трезвой памяти будут носиться по местной Красной площади и стрелять друг в друга из ППШ.

Сиквел «Метро-2», говорят, рождался в муках. Якобы авторы оригинальной игры **G5 Software** бросили проект на полдороги, оставив «Орион» один на один с движком. Честно говоря, не очень понятно, отчего «Бука» стоически взялась доводить сиквел до ума? Неужели первая часть оказалась настолько успешна, что производство второй было коммерчески оправдано? Если это действительно так, то нам остается только снять головные уборы и понурить головы. Бедная, бедная наша страна. — *Олег Ставицкий*

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ" 3.0

SPRINT CARS: ROAD TO KNOXVILLE

- **ЖАНР:** АВТОСИМУЛЯТОР ■ **РАЗРАБОТЧИК:** BIG ANT STUDIOS ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** VALUSOFT ■ **МУЛЬТИПЛЕЕР:** ИНТЕРНЕТ/SPLIT SCREEN ■ **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** CPU 933 MHZ (1.6 GHZ), 256 MB (512 MB), 32 MB VIDEO (64 MB) VIDEO)



Нам всегда казалось, что тему многостаночных автосимуляторов раз и навсегда закрыл **TOCA Race Driver 3,** где были представлены чуть ли не все, известные науке, соревновательные категории, включая гонки на биг-футах и коллекционных болидах F1. Но нет — разработчики стоически продолжают выстругивать свои авто-поделки.

В случае со **Sprint Cars: Road to Noxville** зрелище представляется особо унылое. Печально видеть, как у разработчиков не совпадают бюджет и амбиции. **Big Ant Studios** — начинающая компания, за душой ни гроша, сайта и то нормального нет. А все туда же — пытаются, понимаете ли, сделать Большую Игру. Означенный проект продается во всех американских супермаркетах чуть ли не на вес — за те же деньги нельзя приобрести и половины автоколосса от **Codemasters**.

Но, несмотря на острую бюджетную недодачу, Sprint Cars: Road to Noxville явно старались придать все черты Серьезного Автосимулятора. Здесь имеется огромное количество режимов игры, «продвинутая» система тюнинга автомобилей и даже некая имитация менеджмента. Вам необходимо самолично создать и экипировать команду гонщиков, а также заниматься финансовой стороной вопроса — искать спонсоров, подписывать контракты и лепить на багги логотипы с «крабсбургерами». Мало того, имеется даже шесть секретных машин, среди которых — песчаные багги, автомобильчики для гольфа и погрузочные мини-грузовики. Но все благие намерения разработчиков с самого начала оказываются погребены под кошмарным интерфейсом: различных опций просто тонны и разобраться в них категорически нельзя.

С самим процессом гонок ситуация не лучше. Физика хромает на обе ноги, вменяемая модель повреждений отсутствует как класс, а уж о графике образца середины 90-х годов и говорить не хочется. Комментатор грустным голосом вставляет неуместные реплики, а на экране регулярно образуются спрайтовые кляксы — имитация налипшей на стекло шлема грязи (раздражает невероятно). Словом, тоскливо. И главное — ведь был уже нежно любимый нами **FlatOut 2,** продемонстрировавший миру образцово-показательные гонки в грязи, был тот же TOCA Race Driver 3. Непонятно, отчего подведомственная **THQ ValuSoft**, испокон веков пировавшая в бюджетном секторе, решила вдруг профинансировать игру с AAA-амбициями, но получилось как обычно. Пытались прыгнуть выше головы, а в результате больно ушиблись копчиком. — *Георгий Курган*

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ" 4.5

Сказочный город Келетин, в котором поселятся не только феи - новая игровая раса, но и гномы, дворфы, высшие эльфы, лесные эльфы и полуэльфы.

Более 20 новых зон, в которых вас ждут сотни заданий и противников. Вне зависимости от уровня вашего персонажа вы найдете, чем здесь заняться.

Расширенная система достижений и способностей персонажа. Возможность поклоняться одному из 8 богов и получить уникальные умения и предметы.

ABSOLUTE GAMES НАШ ВЫБОР

Оценка 9/10

"Суть этой игры патчам неподвластна. EverQuest 2 сегодня и навсегда - кристально-чистое фэнтези без инопланетян и огнестрельного оружия"
www.ag.ru

Игроки против Игроков PvP серверы PvE Игроки против Монстров

EverQuest® II

ПО-РУССКИ

Echoes of Faydwer™

Дополнения
Desert of Flames™ Kingdom of Sky™
Echoes of Faydwer™

РУССКАЯ ВЕРСИЯ ВКЛЮЧАЕТ
Модули приключений
The Bloodline Chronicles™ The Splitpaw Saga™
The Fallen Dynasty™

Процессоры Intel® Pentium® 4 с технологией Hyper Threading - идеальное решение для игры в EverQuest II!

Отлично работает с intel Pentium 4 HT inside

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М Видео" и "ВидеоЛенд"

©2004-2006 Sony Online Entertainment LLC. EverQuest, SOE and the SOE logo are registered trademarks and "Where Adventure Comes Alive", Desert of Flames, Kingdom of Sky, Echoes of Faydwer, The Bloodline Chronicles, The Splitpaw Saga and The Fallen Dynasty are trademarks of Sony Online Entertainment LLC. Intel, the Intel logo, Pentium, and Pentium Inside are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.

РЕКЛАМА

PAPARAZZI

■ **ЖАНР:** АРКАДА ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** GAME MILL PUBLISHING ■ **РАЗРАБОТЧИК:** GNOSIS GAMES ■ **МУЛЬТИПЛЕЕР:** НЕТ ■ **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** 700 MHZ (1 GHZ), 128 MB (256 MB), 16 MB (32 MB) VIDEO

Совершенно непонятно, как в наш высокотехнологичный век могут появляться игры вроде **Paparazzi**. **Gnosis Games**, эта могучая кучка из четырех человек, соорудили прямо на коленке нечто совершенно дикое и насквозь пропахшее нафталином.

Нам предлагается роль безумного фотографа, задача которого искать сенсации. Жертвы попадаются самые разные: от рядовых суперзвезд до снежного человека. Собственно процесс фотоохоты состоит из ряда мини-игр, суть которых сводится к пиксель-хантингу. Например, за ограниченное время нужно найти и сфотографировать десяток предметов. В условиях местной графики (единственное доступное разрешение экрана — 800x600) этот процесс превращается в форменное издевательство. Прибавьте сюда общую аляповатость картинки, двухмерную графику и практически полное отсутствие анимации — и вы получите довольно четкое представление о местном игровом процессе. Единственный светлый момент — игра сделана с достаточной долей юмора. Ничего особенно выдающегося, но иногда бывает забавно.

Итог очевиден — Paparazzi сегодня просто никому не нужна. Официальный сайт у игры отсутствует, а на сайте разработчика о ней вообще не сказано ни словечка. Очевидный shareware, отчего-то прибившийся к чужому рынку. — *Георгий Курган*

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ" 3.0

BACKYARD BASEBALL 2007

■ **ЖАНР:** СИМУЛЯТОР БЕЙСБОЛА ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** ATARI ■ **РАЗРАБОТЧИК:** GAMEBRAINS ■ **МУЛЬТИПЛЕЕР:** НЕТ ■ **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** 700 MHZ (1,6 GHZ), 128 MB (256 MB), 32 MB (64 MB) VIDEO

Создается впечатление, что некоторые игры попадают к нам с вами в силу какой-то чудовищной ошибки. Вот, скажем, малазийская компания **GameBrains**, создавшая **Backyard Baseball 2007**, большую часть своей жизни делала игры для Game Boy и никого не трогала. А тут на тебе, замахнулась на PC-рынок.

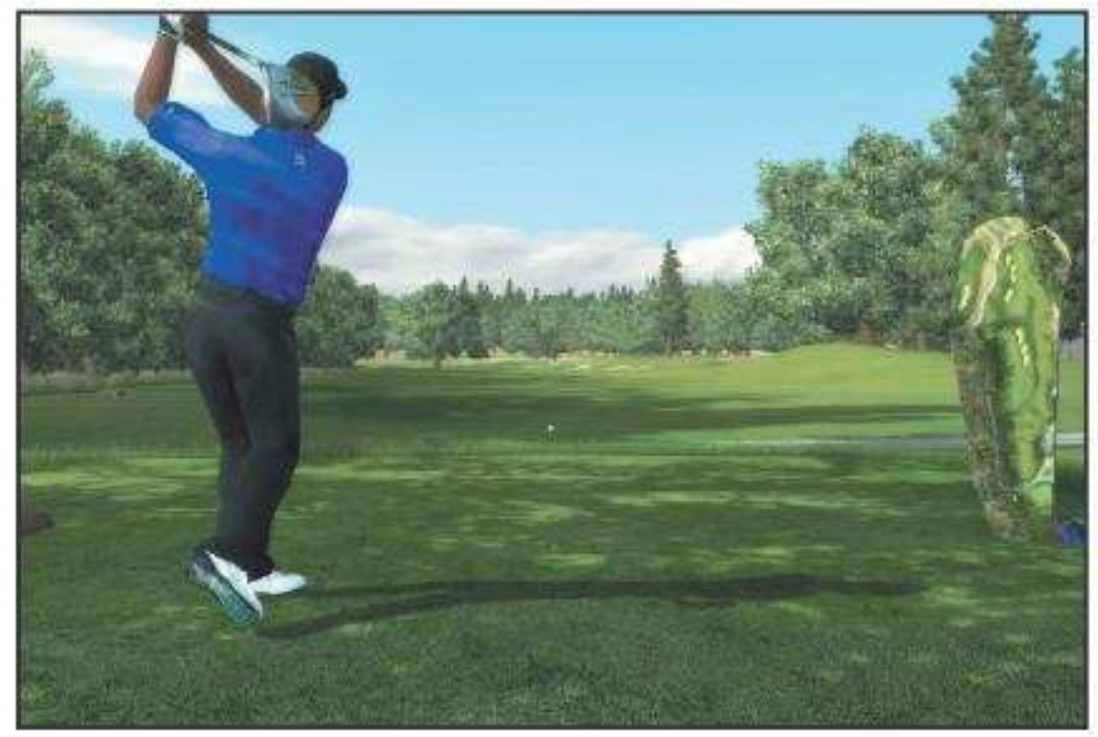
Backyard Sports (серия, в которую входит и Backyard Baseball) — это игры про то, как профессиональных спортсменов изображают в виде большеголовых детей и заставляют играть на задних дворах каких-то американских домов. Получается что-то вроде **EA Sports** для младшего дошкольного возраста.

Несмотря на оригинальный внешний вид, местному действию сильно недостает динамики — весь азарт пробежки по базам сведен к скучному кликанью мышью. Печалит и однообразие — формально тут, конечно, имеется несколько десятков различных игроков и команд, но разница между ними будет видна только фанатам бейсбола (которых в России, мягко говоря, немного). Ну и наконец, нельзя не упомянуть ужасную графику — игра портирована прямиком с PS2, на которой, впрочем, тоже смотрелась довольно паршиво. Словом, Backyard Baseball — проект явно не из наших широт. С другой стороны, если вы вдруг являетесь тем самым поклонником бейсбола, можно и ознакомиться. — *Георгий Курган*

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ" 5.0

TIGER WOODS PGA TOUR 07

■ **ЖАНР:** СИМУЛЯТОР ГОЛЬФА ■ **РАЗРАБОТЧИК:** ELECTRONIC ARTS ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** HEADGATE STUDIOS ■ **МУЛЬТИПЛЕЕР:** ИНТЕРНЕТ, ЛОКАЛЬНАЯ СЕТЬ ■ **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** CPU 800 MHZ (2 GHZ), 256 MB (512 MB), 64 MB VIDEO (128 MB VIDEO)



Сериал **Tiger Woods PGA Tour** всегда выделялся на фоне остальных спортивных продуктов **Electronic Arts**. В отличие от виртуального футбола, хоккея или баскетбола, в нем нет быстро сменяющих друг друга событий — вам не надо как угорелому прорываться по флангу, пасовать в центр, совершать удары/броски и так далее. Гольф — породистое развлечение богатых людей, которым некуда спешить. Всегда есть время оценить обстановку и обдумать дальнейшее действие. Парадокс состоит в том, что, несмотря на размеренный ритм, эта игра умудряется постоянно держать в напряжении.

Девизом нынешней серии стала фраза *«еще больше гольфистов и площадок»*. Теперь можно выбрать одного из более двух десятков персонажей (доступны как реально существующие, так и виртуальные спортсмены) или же создать в специальном графическом редакторе своего героя. К старым местам проведения соревнований добавились пять полей. Обновился список доступных режимов. В свежем Team Tour разрешается набрать команду из четырех человек, чтобы сразиться с квартетом соперников. В отличие от стандартной одиночной игры тут вам придется заботиться не только о себе, но и о партнерах.

По-прежнему необходимо мотаться по всему свету, зарабатывать призовые очки, совершенствовать навыки, приобретать более дорогую экипировку и проходить ранее недоступные тренировочные курсы.

Tiger Woods PGA Tour 07 устроен таким образом, что в него смогут играть и поклонники гольфа со стажем, и новички-любители, которые никогда не знали, чем удар «чип» отличается от «пуша». Благодаря многочисленным настройкам вы без проблем измените сложность игры на свой лад.

В этом году все спортивные симуляторы от **EA** объединяет один общий недостаток — устаревшая графика. Однако гольф стал приятным исключением. По части визуальных красот Tiger Woods PGA Tour 07 не то чтобы поражает воображение. В игре используется модифицированная версия прошлогоднего движка, который, в свою очередь, является улучшенным вариантом графического ядра двухлетней давности, а тот... В общем, мы затрудняемся точно сказать, сколько лет подряд программисты эксплуатируют старую технологию. Однако картинка PGA Tour 07 полностью соответствует современным стандартам. Модели спортсменов выглядят на твердую пятерку. Этот факт, конечно, имеет логическое объяснение — разработчики не тратят строго фиксированное количество полигонов на создание 22 футболиста или 12 хоккеистов, а скрупулезно лепят из них одного-единственного персонажа. В общем, если вы безуспешно ищете возможность выпустить своего внутреннего аристократа наружу, PGA Tour 07 подойдет для этих целей идеально. — *Владимир Крошилин.*

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ" 7.5

CHAMPIONSHIP MANAGER 2007

■ **ЖАНР:** ФУТБОЛЬНЫЙ МЕНЕДЖЕР ■ **РАЗРАБОТЧИК:** BEAUTIFUL GAME STUDIOS ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** EIDOS INTERACTIVE ■ **МУЛЬТИПЛЕЕР:** ЛОКАЛЬНАЯ СЕТЬ ■ **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** 1 GHZ (2 GHZ), 256 MB (512 MB), 16 MB VIDEO (32 MB VIDEO)

Товарищу Сталину, лучшему другу советских пионеров, принадлежат два противоречивых выражения: «*кадры решают все*» и «*незаменимых у нас нет*». Похоже, первая фраза оказалась более правдивой. Топ-менеджеры **Eidos Interactive** уже третий год ломают головы над тем, как вернуть некогда популярному сериалу **Championship Manager** былую славу, но все без толку. Раньше игрой занималась **Sports Interactive**, но с февраля 2004 года они трудятся на благо **SEGA**. Трудятся, заметим, крайне успешно: их **Football Manager 2005** (который, по сути, являлся тем же Championship Manager, зачесанным на другой пробор) сразу же забрался на вершины британского чарта продаж.

А что же Eidos Interactive? У издательства остались права на торговую марку, так что **Championship Manager 5** пришлось делать практически с нуля силами свежесформированной **Beautiful Game Studios**. Результат, увы, оказался неудовлетворительным. Появившееся спустя год продолжение сделало значительный шаг вперед, но не смогло вернуть утерянное звание «лучшего футбольного менеджера».

К чему такая предыстория? Дело в том, что Championship Manager все еще остается дорогостоящей торговой маркой. Разработчики изо всех сил старались сделать игру, максимально похожую на прежние продукты Sports Interactive. Это легко заметить хотя бы по тому, как устроено основное меню и где расположены многочисленные опции — нам в очередной раз приходится иметь дело с полосатыми не то кеглями, не то фишками, бегающими по зеленому газону.

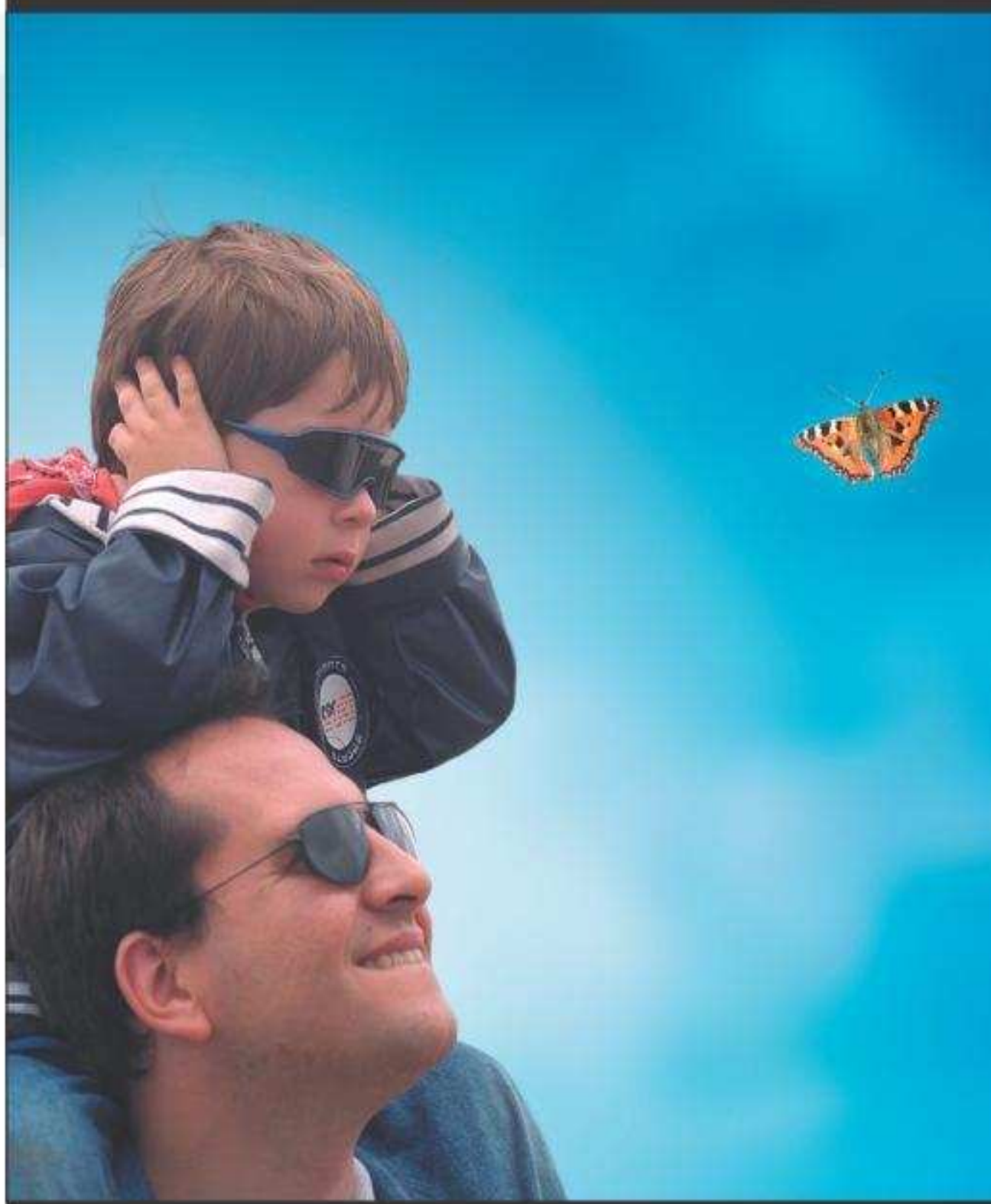
Из новинок имеет смысл отметить появление утилиты ProZone — она анализирует ТТХ каждого футболиста и выдает подробную статистику. Еще один «свежачок» — проведение перед матчем и во время перерыва бесед с командой или отдельными игроками. Если подберете нужные слова, подопечные воспрянут духом и радостно порвут соперника.

Championship Manager 2007 — по-прежнему качественный продукт, но ему отчаянно нужны свежие идеи. В первую очередь — современный трехмерный движок. Только так можно вывести увядающую торговую марку из затяжного штопора. Соревноваться с сериалом Football Manager в области реализма и дотошного знания футбольного мира — совершенно бесполезное занятие. Со Sports Interactive можно конкурировать исключительно за счет трансляции матчей в фотореалистичном 3D. По этому пути сразу пошли создатели **FIFA Manager** (экс-**Total Club Manager**), к этому же выводу пришли и авторы **LMA Manager 2007**.

Дело за Beautiful Game Studios. — *Владимир Крошилин*.

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ" 6.0

CREATIVE



ЛУЧШЕЕ В МИРЕ ЗВУКА

- Двухполосные сателлиты мощностью 50 Ватт RMS
- Деревянный сабвуфер мощностью 26 Ватт RMS
- Идеальное решение для игр, домашнего кинотеатра и прослушивания музыки

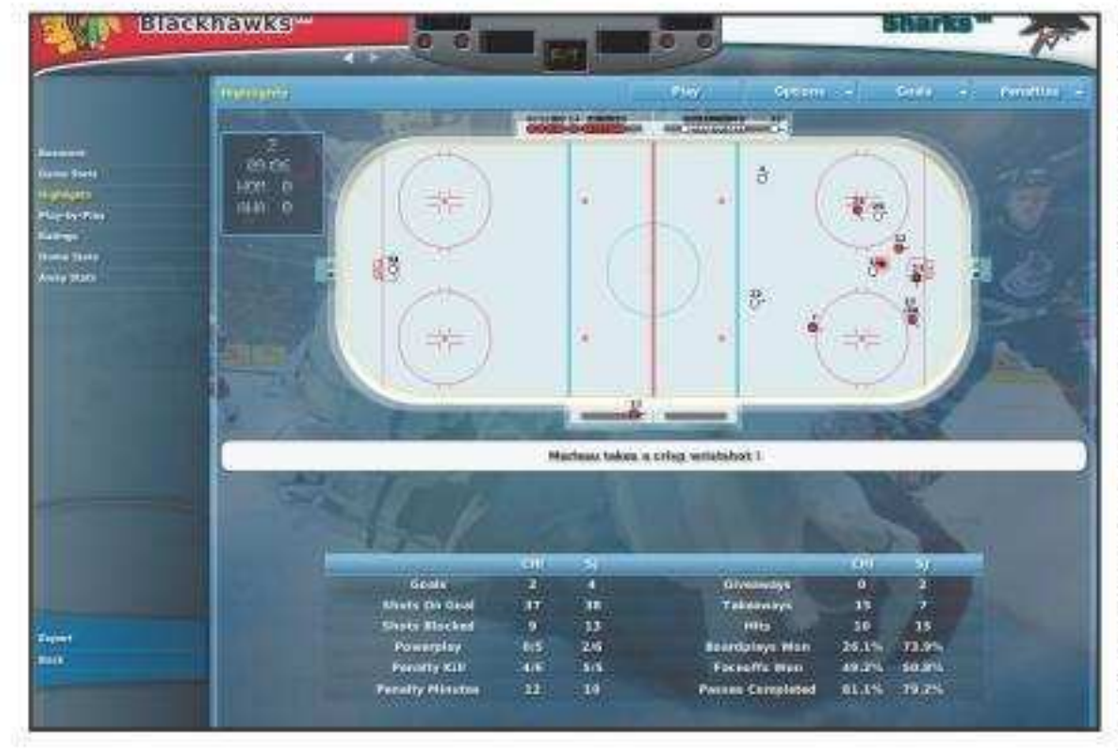
INSPIRE®
T6100
www.creative.ru

РЕКЛАМА

© Copyright 2006. Creative Technology Ltd. Creative является зарегистрированной торговой маркой Creative Technology Ltd.

NHL EASTSIDE HOCKEY MANAGER 2007

■ **ЖАНР:** ХОККЕЙНЫЙ МЕНЕДЖЕР ■ **РАЗРАБОТЧИК:** SPORTS INTERACTIVE ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** SEGA ■ **МУЛЬТИПЛЕЕР:** ИНТЕРНЕТ, ЛОКАЛЬНАЯ СЕТЬ ■ **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** 500 MHZ (1,4 GHZ), 128 MB (1 GB), 32 MB VIDEO (128 MB VIDEO)



История зарождения **Eastside Hockey Manager** напоминает сказку про Золушку. В далеком 1999 году финн **Ристо Ремес** (Risto Remes) решил сделать на коленке полноценный хоккейный менеджер. Неосуществимая, казалось бы, идея со временем стала обретать реальные очертания. На помощь к Ристо пришли такие же любители, как и он. В конце 2001 года **EHM Team** выложила свое детище в интернете для свободного скачивания. Тогда энтузиасты не могли предположить, что скоро с ними свяжется один из руководителей **Sports Interactive** (до 2004 года — авторы **Championship Manager**, а теперь — **Football Manager**) и предложит им работу в своей прославленной компании. На этом сказка о любителях закончилась, но зато начались первые главы повести о профессионалах, которые получают за свой труд солидные деньги. В конце июля 2002 года состоялся анонс **Eastside Hockey Manager: Franchise Edition**. После заключения контракта с представителями Ассоциации игроков Национальной хоккейной лиги (NHLPA) проект переименовали в **NHL Eastside Hockey Manager**. На полках магазинов он обосновался в июле 2004 года. В мае 2005-го вышло продолжение с соответствующим порядковым номером в названии.

Глядя на нынешний вариант игры, трудно предположить, что когда-то архив с ее прародителем весил каких-то жалких семь мегабайт. Проект разросся до внушительных размеров и теперь занимает один CD. По сравнению с предыдущей версией в **NHL Eastside Hockey Manager 2007** слегка изменился интерфейс, улучшился режим двухмерной трансляции матчей и расширилась статистическая база. Вы можете посмотреть подробную информацию о более чем 45 тыс. игроков и 3 тыс. команд. Заметно повзрослел AI — теперь конкуренты значительно чаще лезут с предложениями продать, приобрести или обменять определенных хоккеистов. Иногда в процесс трансфера вмешиваются помощники — например, они могут подсказать, что некоторые дорогостоящие звезды не оправдывают вложенные в их покупку средства и рекомендуют выставить их на торги.

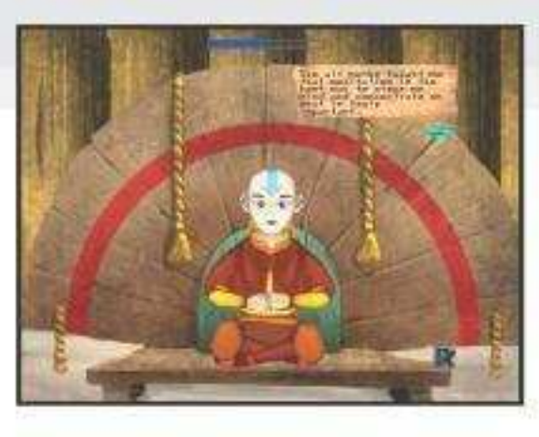
Главным препятствием на пути к безграничной любви с NHL Eastside Hockey Manager 2007 является отсутствие терпения. Первые дни, а то и недели, уйдут на разбирательство с многочисленными меню, на понимание внутренних процессов игры и, соответственно, большого хоккея. Такова разумная плата за детальнейшим образом проработанную механику, которая учитывает любую мелочь.

К очевидным минусам относятся слишком уж длинная симуляция матчей, слабый звук и очевидно устаревшая трехмерная графика. Если в следующем году разработчики подтянут эти недостатки, то мы получим идеальный хоккейный менеджер. — *Владимир Крошилин*

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ" 8.0

AVATAR: THE LAST AIRBENDER

■ **ЖАНР:** АРКАДА ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** THQ ■ **РАЗРАБОТЧИК:** THQ STUDIO AUSTRALIA ■ **МУЛЬТИПЛЕЕР:** НЕТ ■ **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** CPU 1 GHZ (1,5 GHZ), 256 MB (512 MB), 64 MB VIDEO (128 MB VIDEO)



Avatar: The Last Airbender — типичный пример гнусного подхода к созданию лицензионных продуктов. Если кто вдруг не знает, Avatar — это такой западный мультсериал в восточном стиле. Ясное дело, без игры «по мотивам» никак обойтись не могло.

Не будем вдаваться в перипетии местного сюжета — все равно нюансы будут понятны только фанатам. Поговорим лучше о самой игре. Здешний геймплей, как ни странно, местами напоминает **Diablo**. То есть мы бегаем по жутковатым спрайтовым локациям и до смерти закликиваем несметные полчища слабоумных врагов. На этом сходство, впрочем, и заканчивается — никаких ролевых выкрутасов разработчики не предусмотрели, да и новые способности у главного героя появляются лишь по большим праздникам.

Вторую часть игрового процесса составляют аркады. Их существует несколько видов, но все они одинаково тоскливы и однообразны. Как правило, от игрока требуется лишь плавно передвигать мышь слева направо, зажав левую кнопку. Вообще, игра отличается удивительной неспешностью — в **THQ** явно старались сделать попроще, рассчитывая на детскую аудиторию. Но и детей Avatar вряд ли заинтересует — слишком уж скучно. Одним словом, The Last Airbender понравится разве что самым преданным поклонникам. Если таковые, конечно, найдутся в России. — *Георгий Курган.*

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ" 3.0

CABELA'S BIG GAME HUNTER: 2006 SEASON

■ **ЖАНР:** СИМУЛЯТОР ОХОТЫ ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** ACTIVISION VALUE PUBLISHING ■ **РАЗРАБОТЧИК:** MAGIC WAND PRODUCTIONS ■ **МУЛЬТИПЛЕЕР:** НЕТ ■ **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** CPU 700 MHZ (1,6 GHZ), 128 MB (256 MB), 32 MB VIDEO (64 MB VIDEO)

Ежегодно на свет появляется несчетное количество симуляторов охоты, отличия между которыми приходится разыскивать с лупой. Титаническому упорству тружеников этого рыночного сегмента имеется вполне объяснимое обоснование: аудитория (притом колоссальная) регулярно требует добавки.

Свежайшая **Cabela's Big Game Hunter: 2006 Season** — это типичный (и чуть ли не древнейший — серии недавно исполнилось десять лет) представитель жанра. Прежде всего, в глаза бросается устаревшая графика — квадратные скалы, треугольные деревья и диковатая спрайтовая трава недвусмысленно намекают, что **Magic Wand Productions** вот уже много лет работают на одном и том же движке.

Что касается игрового процесса, то суть его неизменна: берем у лесника лицензию на отстрел определенного вида животных, затариваемся оружием, провиантом, приманками для зверей и прочей экипировкой — и вперед, уничтожать беззащитных животных на десятке различных карт. Если по зверям стрелять жалко, можно дать несколько залпов по глиняным тарелочкам (см. режим Tournament). В общем, если вы благоразумно предпочитаете убивать виртуальных (а не реальных) животных, то очередная итерация бессмертной Cabela, видимо, придется по душе. Всех остальных (включая редакционных сотрудников) подобное времяпрепровождение способно вогнать в летаргический сон. — *Георгий Курган.*

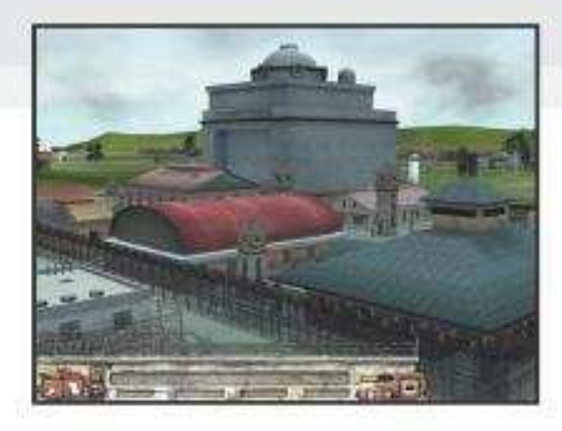
РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ" 5.5

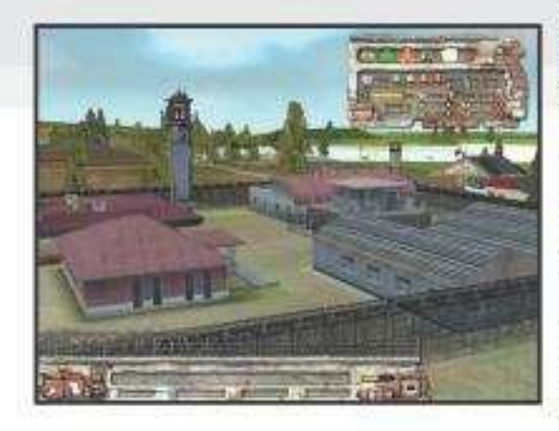
реклама

© SIBILANT INTERACTIVE

PRISON TYCOON 2: MAXIMUM SECURITY

■ **ЖАНР**: СТРАТЕГИЯ ■ **РАЗРАБОТЧИК**: VIRTUAL PLAYGROUND ■ **ИЗДАТЕЛЬ**: VALUSOFT ■ **МУЛЬТИПЛЕЕР**: НЕТ ■ **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ**: 1 GHZ (1,5 GHZ), 128 MB (256 MB), 64 MB VIDEO (128 MB VIDEO)





Редко случается, чтобы в жанре экономических стратегий сказали что-то новое. Опробовано буквально все — рестораны, больницы, парки развлечений... Для полноты картины не хватает лишь общественных бань, но и этот недочет наверняка будет исправлен в shareware-секторе. Но дать игроку не ресторан и не больницу, а настоящую (с поправкой на виртуальность, конечно) тюрьму — это, братцы, просто кладезь возможностей. Настоящий подарок для игродела: такая тема сама по себе, без углублений в экономику или жестокие подробности, на плечах понесет авторов к славе и высоким продажам. Но если разработчик поленится и срежет путь к дивидендам, то результат очевиден — «Боливар не выдержит двоих», какие бы высокие шансы и кладези не сверкали перед носом.

ValuSoft из тех издателей, которые относятся к авантюрам прохладно. Первый **Prison Tycoon** был замученной, вялой игрой, которая вдобавок шла вразрез с реальностью. В тюрьме заключенные ели, работали и смотрели ящик когда им захочется, в свободное время гуляя по тюрьме как на курорте; тюрьма приносила огромную прибыль и разбухала как игорный дом в Лас-Вегасе, превращаясь из «учреждения» в какой-то рабовладельческий завод; такие мелочи, как устранение драк и беспорядков с помощью телепортации буйных зеков, можно даже не упоминать. А сверх этого — неприлично большие полигоны, по которым текстуры были размазаны, как раствор по кирпичу. Зато игра стоила меньше двадцати долларов!

Тех, кто возлагал надежды на сиквел (и вообще допускал его возможность), спешим порадовать — он все-таки лучше первой части. Совсем чуть-чуть, капельку. Полигонов стало больше, и цемент не такой серый. Но что сделано с интерфейсом! Теперь он напоминает худшие скины для WinAmp — бугристый, кричащий кислотными цветами и изъеденный ржавчиной. Музыка? Скажем честно: мы даже не поняли, новая она или нет. В любом случае, вы мало потеряете, если выключите этот тюремный блюз сразу после запуска.

Что касается сколько-нибудь ощутимых нововведений, то их просто нет. Три с половиной душевых кабинки, собачья будка — вот масштаб игры в целом и ее сиквела в частности. Все осталось по-прежнему: зеки счастливо гуляют по двору, приносят вам миллионы, а тюрьма, как и год назад, представляет собой такое же унылое и скудное зрелище. Вы хотите его повторить? Сомневаемся. — *Сергей Звездов.*

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ" 4.0

В ТЫЛУ ВРАГА: ДИВЕРСАНТЫ 2

■ **ЖАНР**: СТРАТЕГИЯ ■ **ИЗДАТЕЛЬ**: 1С ■ **РАЗРАБОТЧИК**: DARK FOX ■ **МУЛЬТИПЛЕЕР**: НЕТ ■ **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ**: 1 GHZ (2 GHZ), 256 MB (512 MB), 32 MB (128 MB) VIDEO

Деньги любят все. Одни наслаждаются законно полученным наследством, другие с утра до вечера куют звонкую монету своими руками. А есть еще особые люди, которые больше всего на свете любят «стричь бабло на халяву». Как иначе объяснить появление игры **«Диверсанты 2»** — аддона к аддону **«Диверсанты»**? Этот «брат моего брата» вольготно расположился на двух CD и продается за полновесные двести рублей, а под яркой оберткой стыдливо прячутся десяток тривиальных заданий, скучный сюжет и древняя графика.

Играть в этот раз предстоит за комсомолку, спортсменку и просто красавицу Екатерину Стрельникову — офицера советского спецназа. На протяжении десятка миссий девушка бегает по примитивным картам и выполняет обычные задания в тылу немцев — подрывает электростанции, уничтожает минометные расчеты, пускает под откос поезда и так далее.

У разработчиков из **Dark Fox** было полно времени на то, чтобы хоть как-то освежить свое произведение, однако этого не произошло. Как и раньше, мы можем захватывать любую вражескую технику и стрелять из трофейного оружия, но большую часть игрового времени придется ползать на брюхе, украдкой отстреливая фрицев из снайперской винтовки. Врагов очень много, одним разом вынести всех гансов на карте не получится при всем желании. Никакого отряда бойцов в вашем распоряжении нет, и управлять можно только Катей. Так что прежде чем приступить к выполнению очередного задания, приходится поработать головой, изобретая план нападения.

Единственным стимулом для прохождения десятка скучных миссий становятся ролики, которыми вас потчуют после каждого уровня. Этими леденящими душу «произведениями» забиты оба диска, актерская же игра здешних гениев вполне может конкурировать с фильмами небезызвестного Уве Болла. Смотреть на то, как некая девушка в роли Кати пучит глаза, изображая страх, нет никаких сил. Фрицы тоже не отстают. Эти господа настолько ненатурально корчат рожи и карикатурно курят сигареты, что прямо смех разбирает.

В целом, конечно, перед нами хамский пример того, как делают деньги на фанатах оригинальной игры. Единственное, что радует в «Диверсантах 2», — знакомый и чертовски цепляющий геймплей самой первой части «В тылу врага». Все остальное устарело уже года два назад, и платить трудовым рублем за этот раритет мы советуем только совсем уж отчаянным ценителям оригинала. — *Степан Чечулин*

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ" 5.5

Только тот,
чья вера тверда,
спасен будет

СЛОМАННЫЙ ⊕ МЕЧ

АНГЕЛ СМЕРТИ

THQ.CO.UK

Games for Windows

НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

© 2005 Revolution Software Ltd. and © Sumo Digital Ltd. ™ Broken Sword is a registered trademark of Revolution Software Ltd. ™ Broken Sword – The Angel of Death is a trademark of Revolution Software Limited. Used under license. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. © 2006 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Защиту авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Щит". По вопросам оптовых закупок обращаться по тел. (495) 780-90-91, e-mail buka@buka.ru. Компания "Бука", 115230, Москва, Каширское шоссе, 1 (корп. 2)

ПЕТЬКА 007: ЗОЛОТО ПАРТИИ

■ **ЖАНР:** КВЕСТ ■ **РАЗРАБОТЧИК:** «САТУРН-ПЛЮС» ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** «БУКА» ■ **МУЛЬТИПЛЕЕР:** НЕТ ■ **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** 700 MHZ (1 GHZ), 128 MB (256 MB), 64 MB VIDEO (128 MB VIDEO)

Один писатель решил избавиться от главного героя и утопил его в реке. Сделал он это надежно, концы в воду, чтобы не оставить лазейку для продолжений. Но народная любовь оказалась сильней — массы требовали «воскрешения». В конце концов несчастный автор вздохнул, сел за печатную машинку и написал первые строки нового романа: *«Из воды показалась голова мистера Икс, и, широко загребая воду, он поплыл к берегу...»*

Подумать только — седьмая часть! За это время выросло целое поколение, которое с трудом припомнит заграничную серию подобной живучести. А тут — отечественная игра, к тому же русский народный квест, бессмысленный и беспощадный. Добавьте сюда соответствующую репутацию: качество наших адвенчур стало почти легендарным, причем сериал про Петьку сыграл в этом не последнюю роль. Несмотря на то, что Фурманов, как тот писатель, топил ВИЧа с усердием, бравый комдив в очередной раз выскакивает то из прошлого, то из будущего, а то и вовсе из другого измерения.

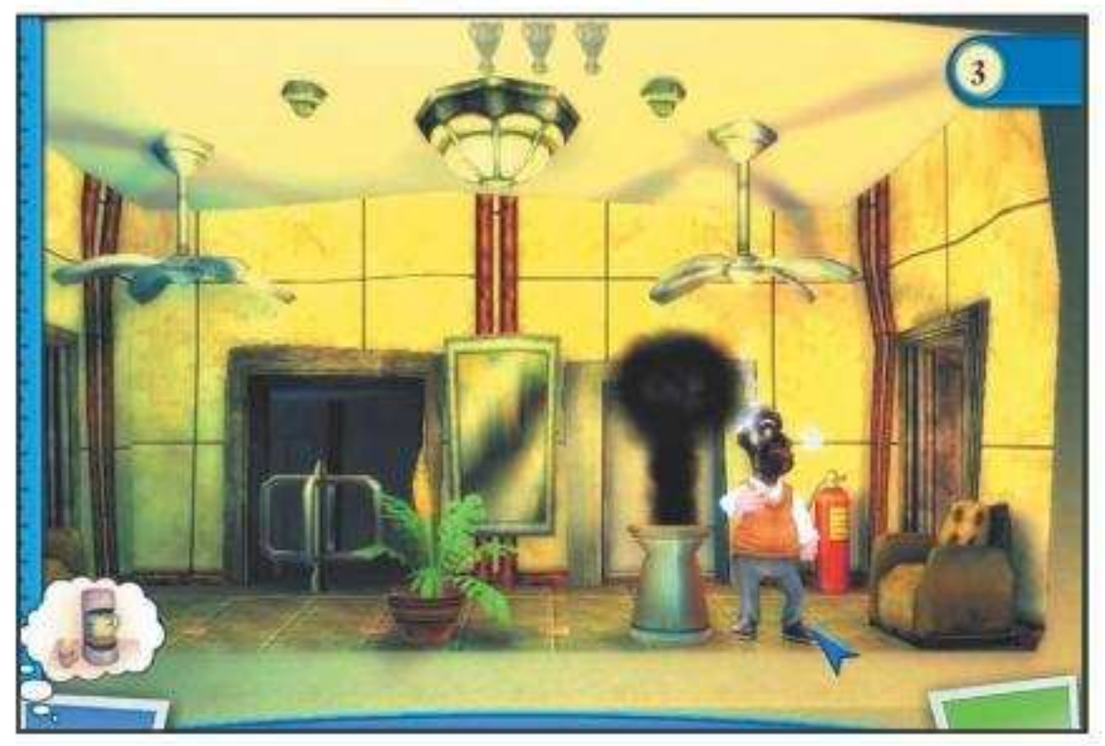
В этот раз судьба толкнула Василия Ивановича в Бермудский треугольник, где намешано столько всякой всячины, что от фонтанирующего воображения сотрудников «**Сатурн-плюс**» несколько укачивает. В сюжете снова фигурируют: машина времени, поиск золота партии и очередной главгад по имени Доктор Да... Ко всему прочему, под наше с вами наблюдение также отдана команда из топ-моделей. Не роняйте честь, но и губу, впрочем, не раскатывайте — девиц придется отдать на растерзание Митричу или Кузьмичу, в общем, тому дикому пчеловоду. И все ради жалкого сверла для дрели...

С первых же минут вас ждет целый пароход (дюжина локаций) и огромное число предметов (как всегда, совершенно несусветных). В каком порядке ни кликайте, ВИЧ и Петька всегда имеют про запас небольшой диалог «на тему», причем не один. Актеры прежние и своей игре не изменили (с перехлестом, но забавно). А в пороховницах у сценариста спрятан вековой запас — если по количеству гэгов и сальных замечаний сравнить первую и последнюю части, то разницы не обнаружится никакой. Другой вопрос, что для сочинения нехитрых острот большого ума не надо, да и пластинку поры бы сменить. Дело в том, что люди, которые вообще слышали в своей жизни анекдоты про Чапаева и СССР, уже давно предпочитают совершенно другие игры. А шутить на тему компьютеров или, простите, секса (по которому авторы «ударили» в этой части), у «Сатурна» не то чтобы очень уж хорошо получается. — *Сергей Звездов*

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ" 5.0

КАК ДОСТАТЬ СОСЕДА 3. В ОФИСЕ

■ **ЖАНР:** СТРАТЕГИЯ ■ **РАЗРАБОТЧИК:** VZ.LAB ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** РУССОБИТ-ПАБЛИШИНГ/GFI ■ **МУЛЬТИПЛЕЕР:** НЕТ ■ **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** 850 MHZ (1,5 GHZ), 256 MB (512 MB), 32 MB (128 MB) VIDEO



Творческое объединение **VZ.lab** продолжает дарить радость себе и людям. Их игра «**Как достать соседа 3: В офисе**» — это вдохновенное переосмысление популярной в России **Neighbours from Hell**. Вот уже второй раз после феноменального успеха выдуманной серии «**Морпех против терроризма**» в России зарождается свой внутренний бренд, собирающий деньги исключительно на территории бывшего СССР. Так уж вышло, что забавная, но не то чтобы очень выдающаяся пазл-безделушка немецкого производства неожиданно нашла отклик в российских сердцах. История про реалити-шоу, в котором главная радость это засунуть вашему соседу динамит в макароны с сыром, собрала именно у нас ощутимые деньги. Так уж вышло, что в России игра издавалась под собственным названием: **«Как достать соседа»** (и **«Как достать соседа 2: Адские каникулы»**). Поэтому после того, как **JoWood** перестали снабжать нас продолжениями и юбилейными переизданиями, «**Руссобит-М**» преспокойно продолжили серию самостоятельно, пригласив в качестве рабочей силы авторов незабвенной серии «Титбит».

И те, надо отдать должное, справились неплохо. То есть визуально история про доставание своего босса на рабочем месте выглядит удивительно прилично. Но наличие пункта «настройки» говорит о полном непонимании VZ.lab поставленных перед ними целей и задач. Где это видано, чтобы в жизнерадостной игре, рассчитанной на секретарш и им сочувствующих, предлагалось установить разрешение, выбрать тип рендера, качество теней и степень детализации?

Притворившись было благопристойными сочинителями офисных забав, VZ. lab нет-нет, да срываются в свое привычное бивисовское *«гы-гы»*. Скажем, в первой же сцене ваш начальник (которому надлежит подлить в чашку каких-то химикатов) не просто прохаживается по офису, а клеится к окрестной секретарше в мини-юбке. И так во всем. Благопристойное немецкое развлечение в руках VZ. lab превращается в гогочущую аркаду с одновременной поддержкой DirectX и OpenGL. Смена технологии никоим образом не сказалась на самом процессе (основа геймплея осталась практически без изменений), зато по экрану теперь зачем-то носятся опрятные трехмерные модели с правильным самозатенением. Секретарши оценят.

Не то чтобы в «Как достать соседа 3» невозможно было играть — это не так. Но, переехав из Германии в Санкт-Петербург, серия заметно растеряла былую легкость. Там, где у немцев стояло сдержанное европейское хихиканье, питерцы разражаются неприличным гоготом. Но тут уж каждый выбирает сам. — *Олег Ставицкий*

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ" 6.0

DESPERATE HOUSEWIVES

■ **ЖАНР:** СОЦИАЛЬНЫЙ СИМУЛЯТОР/КВЕСТ ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** BUENA VISTA GAMES ■ **РАЗРАБОТЧИК:** LIQUID ENTERTAINMENT ■ **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ/ЛОКАЛИЗАТОР:** НОВЫЙ ДИСК/SNOWBALL.RU ■ **МУЛЬТИПЛЕЕР:** ОТСУТСТВУЕТ ■ **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** CPU 1,4 GHZ (2 GHZ), 256 MB (512 MB), 128 MB (256 MB) VIDEO

Desperate Housewives («Отчаянные домохозяйки» в российском варианте) — единственный сериал последних лет, который не смог побить по рейтингам победоносно шагающий по планете Lost («Остаться в живых»). Удивительно, но в нашей с вами стране все произошло с точностью до наоборот — второй сезон «Домохозяек» СТС даже не показали до конца, так как его смотрели полторы калеки, а трансляция Lost по ОРТ собирает у экранов чуть ли не полстраны.

Забавно также, что обе лицензии принадлежат каналу ABC, который доверил производство соответствующих игр не последним людям. Игра Lost делается силами Мишеля Анселя и **Ubisoft Montreal**, а игра Desperate Housewives отдана **Liquid Entertainment**, авторам самобытной прояпонской стратегии **Battle Realms**. Не самая тоскливая расстановка сил для лицензионной продукции по телевизионным проектам, верно?

Первые впечатления на выставках и скриншоты настойчиво намекали на то, что Liquid пытаются сделать свой **The Sims** в соответствующих декорациях. Так оно поначалу и кажется — перед стартом игра предлагает создать свою семью, придумать ей фамилию и настроить внешний вид прямых родственников (мужа и детей). Базовая механика тоже вроде бы указывает на творчество Уилла Райта — героиня (нам вверена, разумеется, домохозяйка) регулярно обязана удовлетворять свои потребности (от самых прозаических до духовных), мыть загаженный главой семейства туалет и собирать сыну завтраки в школу.

Все это несколько обескураживает, так как сам сериал являет собой довольно запутанную детективную историю, густо замешанную на межполовых отношениях. Понимая это, Liquid ловко использовали фундамент социального симулятора для создания... квеста! Тут имеется ветвистое дерево диалогов, нелинейная (правда, в рамках каждого уровня) структура прохождения и единый сюжет, который вы раскрываете, продвигаясь от одного задания к другому. Кроме очевидного общения, Desperate Housewives предлагает внушительный набор мини-игр — от скоростного приготовления пищи до покера с подругами. Граничащее с гениальностью, вообще говоря, решение — притворившись клоном The Sims, продать поклонникам сюжетную игру.

Тем, кто сериала не видел, здесь придется туго. Liquid резонно предположили, что их аудитория целиком составлена из поклонников соответствующего телешоу. Поэтому приготовьтесь к тому, что персонажи ведут себя так, как будто вы в курсе их внутренних взаимоотношений буквально с первых же кадров.

Мы не рискнем посоветовать Desperate Housewives широкой аудитории, но для зрителей одноименного сериала — самое оно. Ну а мы в полном составе ждем Lost. — *Олег Ставицкий*

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ" 6.0

GIGABYTE™ TECHNOLOGY

GIGA GAMES 2006

призовой фонд финала более $10000!

Quake 4 Open
Warcraft III TFT
Counter-Strike 1.6
Heroes V

на правах рекламы

путевки на финал
железные подарки
лотерея для зрителей

intel

ФИНАЛ В МОСКВЕ
НА МОНИТОРАХ

ViewSonic
the choice of professionals

21-22 НОЯБРЯ

лаборатория Касперского
www.kaspersky.ru

Since 1986
GIGABYTE Technology 20th Anniversary

NIVAL INTERACTIVE
www.nival.ru

Rambler
WWW.RAMBLER.RU

Kingston TECHNOLOGY
www.kingston.ru

Игромания Мир ПК Полная лодка PC GAMER
HARD'n'SOFT UPGRADE UPGRADE SPECIAL Techno NEWS
Computer Bild 3D NEWS Daily Digital Digest FERRA tom's hardware guide

www.gameinside.com www.finestreet.ru www.reborn.ru www.v4.by

www.gigabyte.ru

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР ACTION/RPG

- ИЗДАТЕЛЬ
  UBISOFT ENTERTAINMENT
- РАЗРАБОТЧИК
  ARKANE STUDIOS
- ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ/ЛОКАЛИЗАТОР
  БУКА
- ПОХОЖЕСТЬ
  - СЕРИЯ MIGHT AND MAGIC
  - SEVERANCE: BLADE OF DARKNESS
  - HEXEN 2
- МУЛЬТИПЛЕЕР:
  ИНТЕРНЕТ, ЛОКАЛЬНАЯ СЕТЬ
- КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
  ОДИН DVD
- САЙТ ИГРЫ
  WWW.DARKMESSIAHGAME.COM

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 GHZ, 512 MB, 128 MB VIDEO
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3,2 GHZ, 1 GB, 512 MB VIDEO

DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC

Степан Чечулин

Отчетный год подходит к концу, а значит, совсем скоро мы начнем подводить соответствующие итоги, раздавать призы и вручать главную награду — «Игра года». Так вот, с последним пунктом у нас пока полная неопределенность. По большому счету, мы не видим ни одного безоговорочного претендента на этот титул. Игр, не оправдавших надежд, хоть... в общем, хоть отбавляй. Качественных аддонов — не перечесть (см., например, **Warhammer 40 000: Dawn of War — Dark Crusade** в этом номере). Бойких проходимцев — навалом. А вот откровений вроде прошлогоднего **Fahrenheit** так и не случилось. И на таком вот безрыбье наш могучий редакционный мозг заочно окрестил игрой года **Dark Messiah of Might and Magic**, возложив на нее самые светлые надежды. Увы, поторопились.

На крупных выставках проект демонстрировали в самых выгодных ракурсах. Пиар-глашатаи **Ubisoft** заливались соловьем, обещая брутальные схватки, интригующий сюжет, сногсшибательную графику и далее по списку. И не сказать чтобы разработчики не сдержали своих обещаний. Действительно, тут имеется довольно лихой экшен, снабженный к тому же качественной картинкой. Только вот на игру года Dark Messiah никак не тянет. Все вышло без ожидаемых откровений и сюрпризов.

Смутные времена

Сюжет игры стартует, словно гоночный автомобиль. Вот мы в роли молодого ученика местной магической школы по имени Sareth ищем в какой-то пещере, забитой врагами, некий могущественный артефакт. Вот прибываем в город и буквально сразу же вступаем в схватку с гигантским циклопом, крушащим дома и пожирающим людей. Дальше — больше.

Как вы, должно быть, знаете, сюжет игры закручен вокруг прихода в мир Ашан Темного Мессии, который, согласно пророчеству, погрузит все во тьму и устроит армагеддон. Задача юного героя — остановить приход разрушителя, для чего надо завладеть мощнейшим артефактом — Черепом Теней. За реликвией гоняется также орден местных некроматов, да и главгерой, как позже выяснится, себе на уме. История действительно интересная и таит в себе как минимум пару сюрпризов. Главного героя в лучших традициях **Half-Life** за всю игру так ни разу и не покажут — все

события мы наблюдаем исключительно от первого лица.

Впрочем, главное в Dark Messiah не сюжет, а геймплей. Охарактеризовать его можно одним словом — мордобой. Строго говоря, на каждом уровне от нас требуется одно: пробежать из точки А в точку Б, изничтожая по пути врагов в промышленных количествах.

Местные бои — действительно лучшее, что мы видели за последние несколько лет. Выхва-

В такие моменты надлежит спрятать меч и аккуратно пнуть орка в костер.

Эти вот выходцы из средневекового наркодиспансера — чрезвычайно опасные противники.

Невозможное возможно

Dark Messiah — игра богатых возможностей. Тут можно убивать противников самыми изощренными способами, стрелять из лука, использовать магию и так далее. Однако, несмотря на это, реально вы успешно можете пройти всю игру — ни разу:

■ Не ударив врага клинком. Можно уничтожать врагов фирменным приемом главгероя — богатырским пинком промеж глаз.

■ Не запустив во врага табуреткой, бочкой или любым другим предметом интерьера. Хотя разработчики позволили нам хватать и швырять практически любую вещь, делать это вовсе не обязательно, а подчас и вредно.

■ Не сбросив противника в пропасть, не наткнув его на острые пики и не поджарив на костре. Гораздо проще научиться ловко махать клинком.

■ Не найдя ни одной секретной комнаты, хотя на каждом уровне их как минимум по две штуки. Все потому, что их незачем искать: хранящиеся в тайниках сокровища предельно скудны и бесполезны.

■ Надев латы или любую другую броню. Смысла в этом нет никакого, так как бонусы от ее использования минимальны и в бою ощущаются на удивление слабо.

■ С другой стороны, как бы вы ни старались, вы никогда не сможете одолеть Dark Messiah, если не будете:

■ Использовать стрелы с прикрученной к ним веревкой, ибо только с их помощью можно забираться на высокие уступы и подниматься в прочие труднодоступные места.

■ Своевременно и с умом распределять полученные очки опыта. Ведь не изучив особо мощные магические трюки и удары, врага не одолеть.

■ Много и умело прыгать через самые разные пропасти. Создатели игры сделали столько ям и пропастей, что без прыжков вам просто не обойтись.

■ Метко стрелять из баллисты. Секрет, однако, в том, что делать это придется ровно один раз — в самом начале игры, чтобы одолеть тролля.

■ Выполнять дополнительные задания. За них щедро выписывают очки опыта, которые позволяют взрастить могучего персонажа. Если ограничиться только основными квестами, то к концу игры вам будет очень и очень тяжко.

тив из ножен клинок, вы влетаете в гущу врагов, и начинается мясорубка. Меч со свистом рассекает воздух, пространство вокруг расчерчивают отрубленные конечности, куда-то в сторону отскакивают отсеченные головы. Даже после относительно небольшого сражения стены и пол оказываются густо залиты кровью, фонтаном бьющей из разрубленных тел. Дабы наши звериные позывы были окончательно удовлетворены, главгерой также умеет сбивать противников с ног, а затем устраивать им натуральное фаталити. Плюс, после определенного количества нанесенных ударов тут дозволено активировать в rage mode, отчего происходящее окончательно напоминает день рождения на окрестном мясокомбинате.

Радует, что для исполнения кровавых и предельно красивых трюков вовсе не нужно быть осьминогом. Управление очень дружелюбное: левая клавиша мыши — простой тычок саблей. Но если подержать ее же несколько секунд, на врага обрушится богатырской силы удар, сбивающий с ног. На правую кнопку мыши повешен блок, а легендарный пинок сапогом а-ля Дюк Нюкем закреплен за кнопочкой F.

Удар табуреткой

Само собой, местный экшен не стоил бы ровном счетом ничего, если бы не физика. В груди Dark Messiah бьется пламенный мотор **Source** (на нем, если кто вдруг не в курсе, выпестован эталонный **Half-Life 2**). Так вот, физика тут работает отменно. Падающие враги раскидывают в стороны кучи ящиков, ломают ветхую мебель и красиво пригвождаются стрелами, выпущенными из лука. Тотальная разрушаемость и интерактивность — чуть ли не основная достопримечательность игры. Каждый ваш удар обязательно вызывает некую реакцию окружающей среды. Если противник со свистом врезается, скажем, в шкаф, то, скорее всего, последний тут же красиво развалится, на время оглушив несчастного. Благодаря интерактивности, возведенной в абсолют, избавляться от злодеев можно десятком разных способов. Вместо размахивания клинком можно обрушить на головы супостатов многотонную стену или гигантскую статую. Легкий пинок — и на наших глазах огромные конструкции, поднимая тучи пыли, с оглушительным грохотом обрушиваются на вражьи головы.

Экспериментировать с объектами в Dark Messiah — сплошное удовольствие. Можно, например, забрасывать злодеев в костер, чтобы они там и зажарились. А можно попытаться сделать хитрее — подпалить бочку, пинком отправить ее в сторону злодея и, мерзко хихикая, проследить за результатом. И таких вот радостей здесь еще вагон и маленькая тележка.

Повсеместная интерактивность создает стойкое ощущение, что находишься в живом, реальном мире, а благодаря простору для экспериментов битвы не надоедают. В конце концов, если рубить сплеча вас все-таки утомит, всегда можно огреть противника табуреткой и посмотреть, что из этого получится.

Сосредоточившись на экшене, граждане из **Arkane Studios**, однако, совершенно забыли про все остальное. Дизайн уровней настолько беден, что просто не верится. И хотя начинается все бодро (один только бой на улицах осажденного города чего стоит!), уже к середине игры нас потчуют бесконечными темными

Местные боссы умеют, что называется, запасть в душу.

Пауки в игре встречаются в несметных количествах и вызывают острые приступа арахнофобии.

Дедушка Дюк Нюкем был бы доволен.

пещерами, какими-то огромными усыпальницами с запутанными коридорами и снова пещерами. Плюс частенько заставляют бегать по одним и тем же невыразительным локациям.

Совсем не RPG

Отдав все силы на создание чуть ли не лучшей экшен-механики, авторы отчего-то позабыли о прочих составляющих геймплея. В свободное от ратной жизни время все, чем вам предстоит заниматься, это бегать по уровням, изредка дергать рычаги и невероятно много прыгать. Непонятно почему, но штатные дизайнеры **Arkane Studios** явно питают нездоровую любовь к пропастям различных размеров. При этом научить героя прилично прыгать они так и не удосужились. В итоге он то и дело соскальзывает с выступов, сигая через ямы, постоянно то недолетает, то перелетает места назначения, с воплем устремляясь на дно. Учитывая, что здешние загрузки длятся минут по пять даже на самых мощных компьютерах, столь частые смерти персонажа доводят, натурально, до нервного срыва. После десятого по счету падения появляется стойкое желание устроить в офисе Arkane Studios натуральный Postal.

Создатели игры определяют жанр Dark Messiah как action/RPG, но на самом деле это стопроцентный экшен. От RPG тут есть только куцая возможность экипировать главного героя и кастрированное развитие персонажа.

На протяжении всей игры вы не раз найдете всякие мечи, щиты, доспехи и прочий хлам вроде волшебных колец. Все бы хорошо, только реально полезных клинков/посохов/кинжалов в игре штуки три от силы. Броню вообще можно не носить, а из всех зачарованных колец стоит надеть только то, что восстанавливает здоровье. Все остальное, кроме шуток, являет собой абсолютно ненужный металлолом.

Развитие персонажа устроено очень просто. За выполнение заданий на уровне вам выписывают энное количество очков, которые вы можете вложить в развитие навыков. Воины прокачивают умение стрелять из лука и орудовать мечом. Волшебники покупают новые магические трюки и увеличивают запасы маны. Ну а воры упражняются в скрытном перемещении и поиске ловушек. Очков опыта за одну игру можно набрать строго фиксированное количество, так что вырастить терминатора не получится при всем желании. Хотя их вполне хватит, чтобы успешно развиться в, скажем, воина-вора или вора-мага.

Внешне, конечно, игра выглядит дорого. Даже если на время отставить в сторону отменную физику, Source все еще держится молодцом. Отблески пламени на стенах, искры при столкновении мечей, фейерверк спецэффектов при использовании магии — на все это можно любоваться часами. Модели персонажей просто великолепны, а детализация врагов и плавная анимация завораживают. Однако, как ни парадоксально, Dark Messiah нельзя назвать красивой игрой. Все очень технологично, но как-то... без души, что ли. Художникам Arkane Studios отчего-то не хватило таланта, чтобы, используя современные технологии, соорудить действительно запоминающиеся уровни. Темными пещерами с костями и трупами сегодня уже никого не удивишь. Да и вообще складывается ощущение, что у дизайнеров была одна задача — на радость игроку расставить как можно больше всяческих конструкций для умерщвления врагов. При этом о логике совсем позабыли, и в итоге кругом торчат какие-то пики, стоят стеллажи с бочками, а костры горят в совершенно неуместных местах.

Увы, но вдумчивое бета-тестирование игр, похоже, окончательно вышло из моды. Как и в случае с **Gothic 3**, Dark Messiah тормозит на топовых машинах, *регулярно* и без предупреждений вываливается в Windows, намертво зависает, неожиданно теряет текстуры и выкидывает прочие коленца. Право слово, за подобное поведение уже давно пора сечь розгами.

■■■

Если вспоминать разочарования, постигшие нас в 2006 году, то не хватит пальцев двух рук. Dark Messiah, конечно, ни в коем разе не провал, но очень неоднозначный проект. Соорудив лучшие рукопашные сражения, с толком использовав физику, разработчики как-то позабыли обо всем остальном. По сути, ничего, кроме ярких битв, Dark Messiah предложить не может. Десяток тоскливых в дизайнерском плане уровней, пресный (в свободное от боев время) геймплей да ворох малоприятных ошибок. Мы тут надраили мундиры и готовились было встретить чуть ли не идеальную игру, а получили крепкий экшен с зияющими дырами в геймплее и дизайне. Играть, безусловно, можно и нужно, но вакансия «Игра года» по-прежнему остается открытой. ■

Начало пути

На счету Arkane Studios, основанной в 1999 году, как ни странно, не так много проектов, как можно было бы подумать. Если совсем точно, то проект всего один — **Arx Fatalis**, ролевая игра, вышедшая в декабре 2002 года.

Если присмотреться, то между **Arx Fatalis** и **Dark Messiah** окажется много общего. Тот же вид от первого лица, та же жестокая и мрачная атмосфера и даже возможность использовать практически любой предмет в качестве оружия пришли в Dark Messiah именно из первого проекта Arkane.

Arx Fatalis также запомнилась не самой стандартной ролевой частью. Например, очки опыта выдавали не за тупое убийство врагов, а за выполнение заданий, которые, в свою очередь, отличались внушительной сложностью и вполне сгодились бы для какого-нибудь хардкорного квеста. Ну а еще все заклинания в Arx Fatalis надо было рисовать самолично, мышкой. Точно так же, как в незабвенной **Black & White**. Игра отчего-то не обрела всенародную любовь, но некоторую культовость все-таки заслужила.

Враги в Arx Fatalis удивительным образом похожи на тех, что мы увидели в Dark Messiah.

✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?
Соорудив потрясающую экшен-часть, граждане из Arkane Studios совершенно забыли обо всем прочем. Так что получилась очень крепкая, но далеко не идеальная игра.

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	9.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0

РЕЙТИНГ ИГРОМАНИИ 8,5

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 70%

ЖАНР RPG

Forgotten Realms

Neverwinter Nights 2

Мир, где легенды оживают...

www.nwn2.com

OBSIDIAN entertainment

ATARI

РЕКЛАМА

© 2006 ООО "Акелла"

Neverwinter Nights 2, Forgotten Realms, Dungeons & Dragons and Wizards of the Coast and related logos are trademarks or registered trademarks of Wizards of the Coast Inc. in the U.S. and/or other jurisdictions, and are used with permission. Hasbro and its logo are trademarks or registered trademarks of Hasbro, Inc. in the U.S. and/or other jurisdictions, and are used with permission. Atari and the Atari logo are trademarks owned by Atari Interactive, Inc. The rating icons are trademarks of the Entertainment Software Association. All other trademarks are the property of their respective owners. Marketed and manufactured by Atari Europe SAS. BVT Games Production Fund II Dynamic GmbH & Co. KG, Gruenwald / Munich, Germany.

Все авторские и имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется.

Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com Игры с доставкой www.cdgames.ru

Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, nataly@cdnavigator.ru Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@msgbox.ru, Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, akellarostov@aaanet.ru Новосибирск, (383)227-74-64, akellansk@akella.com Екатеринбург, (343)297-34-42, akellaekb@sky.ru

Представитель на Украине -"Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua

Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М Видео" и "ВидеоЛенд"

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

BATTLEFIELD 2142

Игорь Варнавский

ЖАНР СЕТЕВОЙ ЭКШЕН

- **ИЗДАТЕЛЬ**
  ELECTRONIC ARTS
- **РАЗРАБОТЧИК**
  DIGITAL ILLUSIONS STOCKHOLM
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ/ЛОКАЛИЗАТОР**
  СОФТ КЛАБ
- **ПОХОЖЕСТЬ**
  - СЕРИЯ BATTLEFIELD
  - JOINT OPERATIONS
  - ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS
- **МУЛЬТИПЛЕЕР**
  ИНТЕРНЕТ, ЛОКАЛЬНАЯ СЕТЬ
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ**
  ОДИН DVD
- **САЙТ ИГРЫ**
  HTTP://BATTLEFIELD2142.EA.COM

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,7 GHZ, 512 MB, 128 MB VIDEO
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 GHZ, 2 GB, 256 MB VIDEO

Серия **Battlefield** — феномен удивительной силы. Недостатков в играх этого племени больше, чем блох на бродячей собаке, но несмотря на это **Electronic Arts** вот уже четыре года собирает с них обильные урожаи условно-единичных культур. И ведь нельзя сказать, что любят их незаслуженно: просто на всей нашей планете до сих нет шутеров, которые бы могли составить конкуренцию Battlefield. А если нет никакой, даже самой завалящей альтернативы, то лучшим автоматически становится действующий кандидат. Battlefield 2 умер — да здравствует Battlefield 2142!

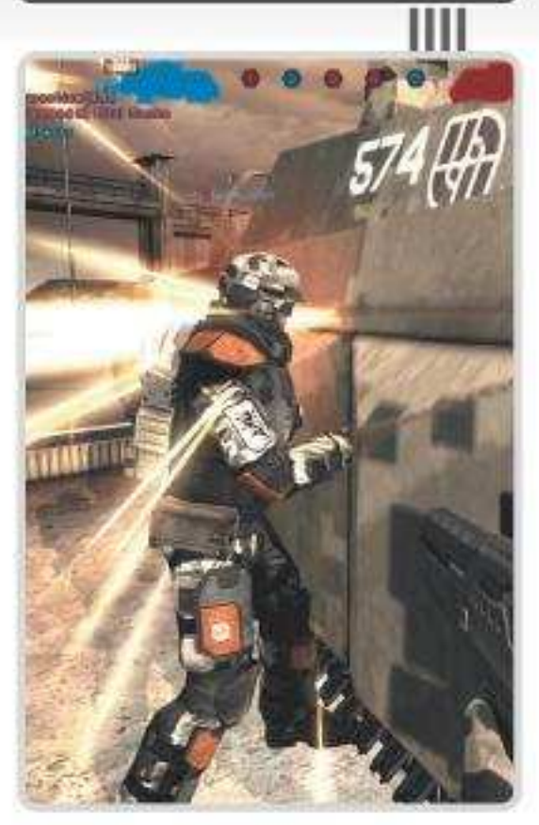
Антишутер

Как и ожидалось, Battlefield 2142 — это ни в коем случае не следующее поколение, а все тот же Battlefield 2, только доведенный до ума и катапультированный в будущее образца 2142 года. Если вы не следили за судьбой проекта, то вот вам краткая сводка с фронта. К середине следующего века на нашей планете начинается новый ледниковый период. Территории, пригодные для жизни, стремительно сокращаются и сжимаются все ближе и ближе вокруг экватора. Мировое сообщество, понимая, что посадочных мест на всех не хватит, быстренько делится на два лагеря и начинает войну (здравствуй, дорогой ты наш **Command & Conquer 3: Tiberium Wars**!). С одной стороны — Европейский союз (США и собственно Европа), с другой — Паназиатская коалиция (Россия, Китай и весь остальной шампур зла). Пестрый национальный состав, однако, не мешает паназиатам изъясняться на чистом русском языке.

Несмотря на то что на дворе 2142 год, военная мысль за прошедшие полтора столетия ушла недалеко. Пехота по-прежнему вооружена огнестрельным оружием, техника представлена джипами, БТР и танками (в том числе левитирующими). Вместо самолетов и вертолетов — реактивные летательные аппараты вертикального взлета (их прообразы есть уже сейчас — см. V-22 Osprey; правда, они не реактивные, а винтовые). Вооружение в основном стандартное: автоматы, пулеметы, гранатометы, пушки, ракеты.

О том, что действие происходит в будущем, напоминают только титаны — здоровенные такие дурынды, представляющие собой одновременно мазер-шипы, летающие крепости и основную ценность команды. Титаны же являются и главными действующими лицами в новом режиме Titan, где на них завязано вообще все. Цель каждой из команд при этом — сбить вражеский титан и сберечь свой собственный. Сбивать титан надлежит при помощи ракет «земля-воздух», которые находятся в шахтах, разбросанных по всей карте. Шахты захватываются точно так же, как и флаги, — достаточно встать рядом с ней и выждать несколько десятков секунд, пока она не окрасится в цвет вашей команды. Новообращенная шахта начнет обстреливать вражеский титан ракетами раз в две минуты и будет делать это до тех пор, пока вы сохраняете над ней контроль. Помимо ракет, можно обстреливать вражеский корабль из наземной техники и зениток, но заметного эффекта это не дает.

После непродолжительного обстрела ракетами титан противника лишается защитного экрана и начинается вторая стадия боя. Можно продолжить обстрел беззащитного (не считая турелей и охраны внутри) корабля, а можно отправить на него отряд диверсантов. Местные бронетранспортеры оснащены катапультами, способными забросить на борт титана сразу нескольких человек. Дальше у них задача такая: прорваться сквозь защиту противника, уничтожить несколько пультов управления, открывающих доступ к реактору, подорвать сам реактор, а потом успеть унести ноги в течение 20 секунд. По истечении этого времени титан неприятеля взрывается и команде засчитывается победа.



На словах все это выглядит так, как будто новый режим ничем не отличается от стародавнего Conquest (он здесь тоже есть, но кровь уже совершенно не кипятит). Ну казалось бы: в Conquest борьба идет за флаги, а тут за шахты; в Conquest цель состоит в том, чтобы довести число так называемых «билетов» у противника до нуля, в Titan же надо методично обстругивать лайфбар вражеского титана. Шило на мыло?

Не совсем. При всей своей внешней схожести в режиме Titan от команды требуется куда больше собранности и скоординированности. Одно дело, когда ты сражаешься за какие-то там «билеты», и совсем другое, когда в небе над тобой висит родной корабль. Ну и, конечно, дает о себе знать шкурный интерес — на захвате шахт можно сделать куда больше очков, чем на фрагах.

По сравнению с предыдущей частью, Battlefield 2142 — прямо-таки образец стабильности и быстродействия. А вот по сравнению с другими шутерами, да еще с такой пронафталиненной графикой...

Производители экшенов прямо-таки помешались на желто-коричневой цветовой гамме. Вот этот скриншот, например, запросто можно принять за кадр из Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots.

«Извините» — не такая уж и бесполезная реплика, как может показаться на первый взгляд. Если вы по ошибке убили кого-то из своих и вовремя извинились, это может спасти вас от штрафа.

Кстати, о фрагах. Собственно, экшен в Battlefield всегда был сделан не самым лучшим образом, а уж в режиме Titan про него можно вообще не вспомнить. То есть метко стрелять и грамотно использовать все доступное вооружение, безусловно, необходимо, но куда важнее умение быстро передвигаться по карте и избегать любых боестолкновений. Порой вообще бывает так, что ты минут пятнадцать раскатываешь от одной шахты к другой, сделав за все это время не больше двух-трех выстрелов. При этом на скуку не пожалуешься при всем желании: захват ракетных установок — занятие куда более азартное, чем сами боевые действия.

Впрочем, многое зависит еще и от контингента сервера. На одной и той же карте в одном и том же режиме вы можете провести полночи, а можете вывалиться через полчаса, вправляя на место вывихнутую от скуки челюсть. Первые дни так и вовсе приходится играть через силу, особенно тем, кто не видел предыдущие части Battlefield: на карте творится какая-то вакханалия, убивают в мгновение ока — и вообще, зачем себя мучить, если есть более дружелюбные шутеры. Интерес, как водится, приходит во время игры. Через несколько дней, когда вы освоитесь с техникой и изучите карты, игра будет вызывать уже симпатию, переходящую едва ли не в наркозависимость. Зависимость эта обеспечивается примерно теми же средствами, что и в MMORPG. Очки, выдаваемые за фраги, и обращение пусковых установок в истинную веру конвертируются в новые звания и разного рода бонусы, а в специальном разделе меню можно посмотреть графики своего профессионального роста. Те, кому на первых порах играть совсем уж сложно, могут занять места за турелями, которыми облеплен каждый титан. Много очков на этом не сделаешь, но зато безопасно.

Ждали, да не дождались

Помните, в самом начале статьи мы поминали серии Battlefield ее ущербность? Так вот, пора бы уже к этому вернуться. Поскольку Battlefield 2142 недалеко ушел от Battlefield 2, то и недостатки у него по большей части те же самые.

Сильнее всего раздражает то, что игроки разных команд никак не отличаются внешне. Конечно, при наведении на них курсора всплывает подсказка (а иногда всплывает с опозданием или не всплывает вообще), но на это ведь нужно время. Пока ты разбираешься, кто перед тобой — друг или враг, противник может предусмотрительно засадить в тебя снаряд. Ориентироваться по моделям техники бесполезно — враги могут пробраться на вашу точку респауна и захватить там какой-нибудь танк или БТР. Стрелять во все, что движется, тоже не выход — friendly fire включен практически всегда и везде.

Во всех человеческих шутерах эта проблема уже давно решена элементарнейшим способом: противников просто красят в разные цвета, чтобы они могли распознать друг друга даже на значительном расстоянии. Почему **Digital Illusions** вот уже четыре года не может (или не хочет) сделать то же самое в Battlefield — загадка, достойная героев «Кода да Винчи».

Летательные аппараты уже поддаются управлению без помощи джойстика, но меньше чем за несколько дней их не освоишь. Опять же, непонятно, что мешает сделать нормальное управление, когда есть эталонный пример в лице **Halo**, где любая техника осваивается за несколько секунд?

Пехота в здешней пищевой цепочке по-прежнему находится мухами и, простите, продуктами жизнедеятельности. Пехотинец в Battlefield 2142 — все равно что букашка: если его не намотает на гусеницы танк, значит, раздавит боевой робот. Справедливости ради надо сказать, что с техникой теперь куда меньшая напряженка, так что прогулки пешком можно свести к минимуму. Даже если на сервере все 64 человека, найти как минимум джип не составляет проблем. Танк или БТР — уже сложнее, но тоже вполне реально.

Реакция на попадания у пехотинцев никак не прописана, и это иногда просто бесит. Нет ни крови, ни какой бы то ни было анимации (кроме предсмертной). Для снайперов такое положение вещей вообще фатально: если ты не видишь реакцию на попадание, то непонятно, попал ли ты вообще и какое нужно делать упреждение. Оставляет желать и дальность прорисовки (даже если выкрутить ее в настройках на максимум): например, операторам турелей, которые сидят в титанах, противники видны лишь на крошечном пятачке непосредственно под их кораблем.

T–minus

Вот такая вот получается интересная ситуация. С одной стороны, мы имеем игру-инвалида, которую по-хорошему надо было загодя записывать на прием к мануальному терапевту, а с другой — других таких мультиплеерных шутеров, столь же масштабных и интересных, нет и не предвидится (ну разве что **Quake Wars**, хотя и этот товарищ делается по тем же лекалам). С каждой новой частью серия все-таки эволюционирует в лучшую сторону, но если этот процесс и дальше будет идти такими же темпами, то переход Battlefield на следующий уровень качества стоит ожидать не раньше 3142 года. По реальному календарю. ■

✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Battlefield по-прежнему держится молодцом, но это лишь потому, что у него отсутствуют подходящие конкуренты. Ибо в приличном обществе за те недостатки, что позволяет себе эта игра, принято пинать ногами.

ГЕЙМПЛЕЙ ★★★★★★★★★★ 8.0
ГРАФИКА ★★★★★★★★★★ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА ★★★★★★★★★★ 6.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ ★★★★★★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ ИГРОМАНИИ 7,5

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 70%

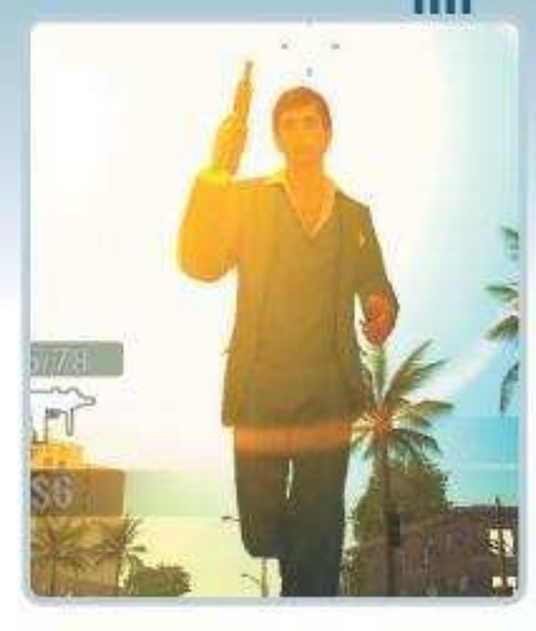
E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР ACTION

- ИЗДАТЕЛЬ
  VIVENDI GAMES
- РАЗРАБОТЧИК
  RADICAL ENTERTAINMENT
- ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ/ЛОКАЛИЗАТОР
  СОФТ КЛАБ
- ПОХОЖЕСТЬ
  ■ GRAND THEFT AUTO: VICE CITY
  ■ THE GODFATHER
- МУЛЬТИПЛЕЕР
  НЕТ
- КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
  ОДИН DVD
- САЙТ ИГРЫ
  WWW.SCARFACEGAME.COM

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1,8 GHZ, 256 MB, 128 MB VIDEO
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2,8 GHZ, 512 MB, 512 MB VIDEO



SCARFACE:

THE WORLD IS YOURS

Олег Ставицкий

В 1983 году измученный кокаиновой зависимостью Оливер Стоун написал, а Брайн Де Пальма снял кинофильм **Scarface** («Лицо со шрамом» в российском прокате) — главную гангстерскую диско-классику восьмидесятых, разыгранную в Майами под мелодии и ритмы Джорджио Мородера. Там место аргумента в споре занимала бензопила, приставленная к лицу, а слово «fuck», если верить статистике, использовалось 207 раз.

Двадцать лет спустя содружество синефилов и стилизаторов, более известное как **Rockstar Games**, выпустило **Grand Theft Auto: Vice City** — интерактивное посвящение гангстерским восьмидесятым, главным источником вдохновения для которого явилось, разумеется, «Лицо со шрамом». Vice City бережно воссоздавала ключевые моменты соответствующей киноклассики — бензопилу, главгероя, возводящего свою кокаиновую империю, и, конечно, финальную бойню в особняке. Мало кто из современных игроков знает, что особняк Томми Верчетти практически полностью копировал имение Тони Монтаны (главгерой Scarface). Более того, заключительная перестрелка в собственном доме — это, что называется, homage, то есть дань классике. Прославленный кокаиновый барон, если кто не в курсе, в голливудском финале получает заряд крупной дроби в спину и торжественно гибнет в собственном бассейне.

Так вот, еще три года спустя, то есть в ноябре 2006-го, **Vivendi Games** выпускает компьютерную игру **Scarface: The World is Yours**, из которой следует, что Тони Монтана отделался легким испугом, выжил и теперь вот возвращает нажитое непосильным трудом.

Майамская резня бензопилой продолжается двадцать три года спустя.

Снова здравствуйте

Вся эта культурологическая справка приведена выше для того, чтобы вы могли оценить плотность несуразностей, сопутствующих выходу The World is Yours. Как нетрудно догадаться, **Radical Entertainment** (авторы недурного, вообще говоря, **The Hulk**) выстроили интерактивный Scarface на механике GTA. И вот здесь возникает главный вопрос — для чего Vivendi понадобилось выпускать абсолютно идентичную Vice City игру четыре года спустя (если вести отсчет по PS2-версии)? То есть ровно такой же книксен в сторону «Лица со шрамом» (только лучше, интереснее и разнообразнее) уже был отвешен Rockstar Games.

Проблема в том, что The World is Yours выглядит и играется абсолютно так же, как и рокстаровский шедевр. Этими самыми миссиями, атмосферой, саундтреком, заездами на лодках и влажным закатом сквозь пальмы мы уже отвосхищались несколько лет назад. Ставка, очевидно, сделана на взрослых игроков, которые, заслышав знакомую мелодию, побегут в магазин за продолжением (оно, к слову, приурочено к очередному переизданию фильма на DVD). Так вот, любители оригинала будут, мягко говоря, удивлены панибратством, с которым Radical препарируют один из главных кинофильмов восьмидесятых. Наши западные коллеги единодушно заявляют, что столь хамское переписывание практически классических кинофиналов отказывается укладываться в голове. Оживить Тони Монтану — это как если бы оказалось, что Ромео и Джульетта в конце приняли не яд, а успокаивающую настойку на травах.

Официальный сайт сообщает, что сценарий для интерактивного «Лица со шрамом» написан Дэвидом Маккеной, автором «Кокаина» и «Американской истории X». Так вот, мистер Маккена не нашел ничего умнее, как наполнить местную историю феерическими глупостями. Тони Монтана, бывший кокаиновый барон, отчего-то носится по Майами, отбирая у похитителей бухгалтерские документы (!), чтобы иметь возможность легально (!!) выкупить у хозяина его сигарный магазин. За ценными бумагами приходится гнаться на катере, причем похитительница периодически сбрасывает папки в воду (а вы, соответственно, подбираете их). И так повсюду. Если у Де Пальмы империя строилась благодаря какому-то животному драйву и хамству главгероя, то тут Тони оказался низведен до уровня какого-то кубинского гопника.

Тараканьи бега

Но если сюжетные этапы еще как-то намекают на присутствие голливудских талантов (путем недурно поставленных кат-сцен), то будничные миссии — это натуральный караул. Тут, видимо, уместно сказать пару слов о внутренней структуре

Игра заботливо ведет статистику — сколько раз и в какие вражеские органы вы попали. Присутствует даже трогательное разделение: отдельно считаются попадания в правую и левую печенки.

Во время езды за рулем можно вести огонь. В GTA это стало возможным настолько давно, что уже и вспомнить-то трудно, когда именно.

Scarface. Так вот, продвижение по сценарию тут привязано к уровню вашего, извините, «респекта». То есть пока не будет набрано достаточное количество очков «уважухи» — никакого праздника. Respect Points выдаются, с одной стороны, за расширение зоны своего влияния (путем приобретения крупных объектов недвижимости), а также за покупку всевозможного хлама, которым Тони украшает собственное поместье. То есть у вас есть мнимый выбор — заказать по каталогу чучело розового фламинго (кроме шуток, оно есть в прейскуранте) или обзавестись все-таки сигарной лавкой. И то, и другое приобретается за деньги, которые тут добываются двумя способами: продажей кокаина и побочными квестами. И то, и другое занятие уже после первой попытки навевает смертную тоску.

Кокаин необходимо сначала добыть у местного поставщика (торговля представлена аркадной мини-игрой), затем забрать из условленного места, после чего, наконец, сбыть втридорога (аналогичная мини-игра) озирающемуся по сторонам дилеру. Как нетрудно догадаться, ошибка на любом из этих этапов приводит к провалу и начинать приходится заново. Если вы, скажем, провалили мини-игру по закупке, то поставщик и компания радостно бросятся метелить вас бейсбольными битами.

Аналогичную гнусь являют собой побочные квесты. Как правило, это повторяющиеся из раза в раз задания вроде *«развези товар по пяти точкам»*, *«защити персонажа»* или *«убей свою цель»*. Кат-сцены и прочие голливудские радости не предусмотрены — брифинг заменяет скупая строчка текста на экране. Самое печальное, что мелкооптовая торговля кокаином и курьерские услуги — это *единственные* способы раздобыть в Майами денег. Вы ходите в Scarface как на работу: три кокаиновые сделки, одна эскорт-миссия — и можно двигать дальше.

Мало того, честно заработанные доллары и весь имеющийся в карманах кокаин очень просто потерять: и то, и другое забирает при обыске полиция. Ваши взаимоотношения с местными органами правопорядка — отдельная история. В отличие от Vice City, где противостояние полиции доставляло немало приятных ощущений почти эротического свойства, здесь с людьми в синем разговор предельно короткий. Как только полиция сядет вам на хвост, игра запускает малозаметный таймер с обратным отсчетом. Если за выделенное время вы не смогли сбежать, вас автоматически лишают всего, что есть в карманах, сопровождая эту унизительную процедуру надписью *«you fucked up»*. Вот и все гонки. Поэтому деньги тут надлежит хранить в банке, который берет за отмывание черного нала свой процент (определяется в ходе очередной мини-игры).

Холодный компресс

Некоторые наши западные коллеги отчего-то хвалят Scarface за привнесение свежих идей в привычную GTA-схему. Нам тут остается только посоветовать уважаемым авторам измерить температуру собственного тела ректальным способом. Потому что нововведения следующие. Во-первых, к приобретению доступен личный водитель, которому в любой момент можно позвонить на телефон, обложить непечатным и заставить пригнать одну из ваших машин к указанному месту. Учитывая, что всю дорогу вокруг старательно разыгрывается привычная городская суета, указанная, так сказать, находка, лишается всякого смысла. Во-вторых, приобретя личного поставщика оружия, средства умерщвления также можно заказывать с доставкой на дом (весь арсенал приезжает в багажнике того самого личного автомобиля). Фундаментальные изменения, не так ли?

Кроме вышеозначенных находок, Radical, впрочем, умудрились прикрутить к игре более-менее вменяемый экшен. Тони, во-первых, умеет нормально целиться, а во-вторых — довольно изобретательно драться кулаками. Главгерой также снабжен, извините, «Balls Meter». Дословный перевод данного словосочетания звучит как «измеритель яиц». Проще говоря, счетчик крутости. Balls Points зарабатываются за вызывающее поведение: хамское вождение и мат в адрес поверженных врагов. Radical настолько заигрались в симулятор привычного уличного идиота, что даже прикрутили отдельную кнопку, отвечающую за сквернословие.

Так вот, как только Balls Meter заполнится до конца, Тони дарует-ся возможность перейти в Rage Mode, благодаря которому действие секунд на 20 превращается в шутер от первого лица, а за поверженных врагов восстанавливают подорванное здоровье. На этом у нас с так называемыми революционными нововведениями все.

■■■

Совершенно непонятно, отчего Vivendi вложила очевидно немалые деньги (на озвучке задействованы почти все голливудские актеры, кроме, как это водится, Аля Пачино) в заведомо мертвый проект. Никакие ностальгические соображения не заставят нормального человека проводить время в компании заметно кастрированного клона Vice City, запоздавшего к тому же на три года. The World is Yours, обладая вполне жизнеспособной боевой системой, могла стать качественным экшеном по мотивам знаменитой киноклассики — никто бы не обиделся. Но лучшим действием после прочтения данного текста станет приобретение и просмотр соответствующего кинофильма. Пользы и удовольствия, поверьте, несравненно больше. ■

- ✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 60%

ДОЖДАЛИСЬ?

Компетентный, но совершенно неуместный клон Vice City, неумело паразитирующий на киноклассике восьмидесятых. Посмотрите лучше кино.

ГЕЙМПЛЕЙ	6.0
ГРАФИКА	5.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ ИГРОМАНИИ 6,5

YOU ARE EMPTY

Олег Ставицкий

ЖАНР ACTION

- ИЗДАТЕЛЬ: 1С
- РАЗРАБОТЧИК: DIGITAL SPRAY STUDIOS / MANDEL ARTPLAINS
- ПОХОЖЕСТЬ: HALF-LIFE, PAINKILLER
- МУЛЬТИПЛЕЕР: НЕТ
- КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
- САЙТ ИГРЫ: WWW.YOUAREEMPTY.COM

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2,4 GHZ, 512 MB, 128 MB VIDEO
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3,2 GHZ, 1 GB, 256 MB VIDEO

You Are Empty совершенно неожиданно выполнила все задекларированные во время многочисленных интервью обещания. В свете последних тенденций удивительно обнаружить в коробке с игрой, произведенной на постсоветском пространстве, то, о чем писалось в пресс-релизах, а не полтора гигабайта слабоиграбельного мусора.

Проблема состоит в другом. Все без исключения журналисты, будучи посажены перед рабочей версией You Are Empty, охали по поводу атмосферы и эстетики, цокали языками, нахваливая культовый уже теперь арт с зомби-красноармейцем, и обсуждали в кулуарах удивительную схожесть главного идеолога игры и Владимира Сорокина — мол, несмотря на радикальную гражданскую позицию, оба тихие образованные люди. Удивительно, но про геймплей никто как-то не удосужился поинтересоваться. То есть вопросы, конечно, были, на что «Мандельштам» уклончиво отвечал что-то вроде *«ну, будет как **Half-Life**, с сюжетом»*. Все удовлетворенно кивали и просили еще раз показать полусгнившую медсестру.

Путь Бро

Так вот, все это чистая правда. You Are Empty оказалась культурологической постановкой, которая успешно функционирует на дизайне образца первого Half-Life. Здесь имеется густая, почти осязаемая атмосфера (до которой, впрочем, нужно еще дотерпеть), но сам по себе игровой процесс напоминает обширно лоботомированный сюжетный шутер конца 90-х — начала 2000-х. Музыки нет (вернее, есть какое-то утробное техно, которое включается в особо напряженных моментах), вокруг — советские агитплакаты, тишина и периодически выпрыгивающие из ниоткуда монстры. Что, кто, кого и зачем — совершенно непонятно. Игра в You Are Empty напоминает ходьбу после внушительного удара по темечку: вроде бы что-то происходит, но что именно, не очень понятно. Выработанные за долгие годы шутерные рефлексы подсказывают, что надо, видимо, идти вперед, искать какой-то ключ, открывать дверь и бежать дальше. Но окружающая обстановка намекает на это слабо.

Самое удивительное, что так называемый сюжет и, собственно, игра практически не связаны между собой. Местные заставки — это лучшее, что мы видели в постсоветских проектах за очень долгое время. Чуть ли не впервые в истории православного игропрома кто-то, наконец, применил технику, альтернативную богомерзким комиксам и дешевому 3D. Ролики между миссиями, успешно совмещающие архивное видео, анимацию и какие-то чуть ли не карандашные рисунки, выполнены с удивительным вкусом. Но они категорически не помогают понять — что, в конце концов, происходит? Вот миловидного вида щенок с визгом бросается на стекло, пытаясь загрызть ребенка на улице, и расшибает себе лоб в кровь. Прекрасно, мы очень рады режиссуре и творческим находкам. Но отчего главгерой после этого обнаруживает себя в поезде? При чем здесь зоомагазин? Кто были эти люди? Где они? Нет ответа.

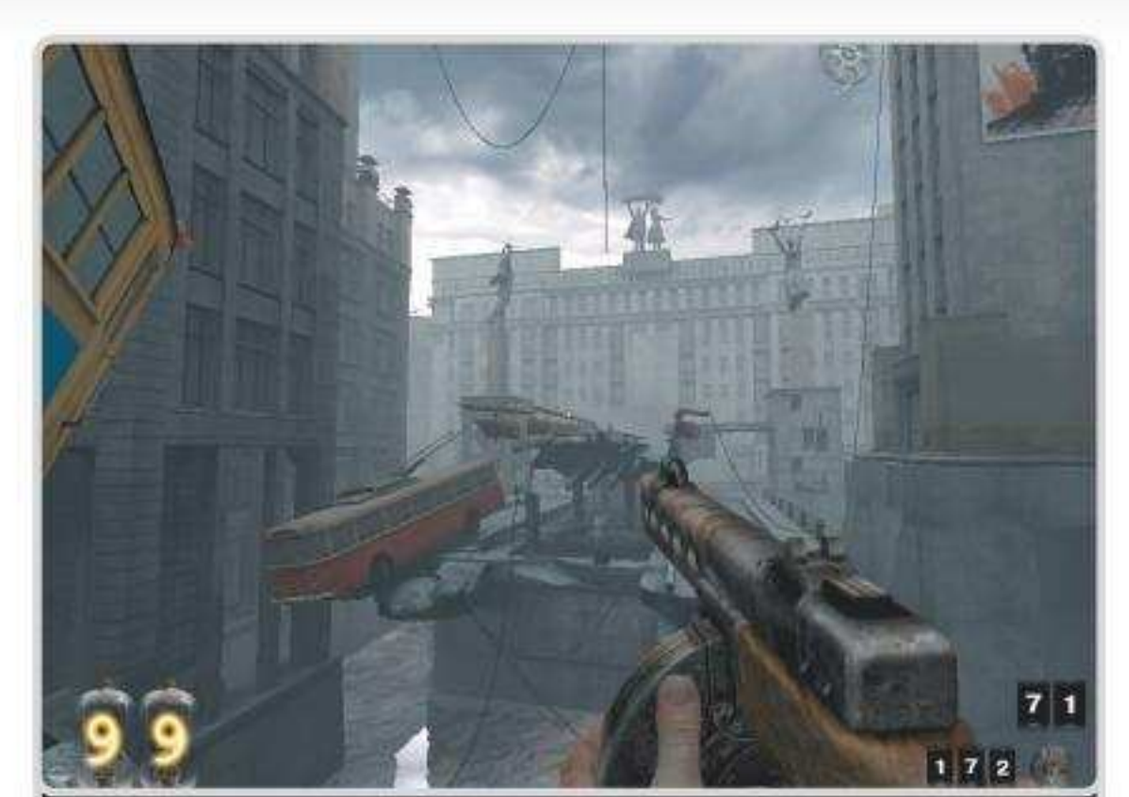
Периодически игра подбрасывает кат-сцены на движке, которые заставляют прямо-таки морщиться как от зубной боли. Чудовищно анимированные и скверно озвученные персонажи (голос не совпадает с действиями) вещают плохо поставленными голосами гнусные банальности про *«скорее, пока не слишком поздно»*. Апофеозом явился момент, в котором генерал, произнеся самообличительную речь, застрелился пустой рукой (пистолет, очевидно, прикрутить забыли).

В итоге сюжет про эксперимент по выведению идеального советского человека категорически не работает — единственной мотивацией к продвижению по игре являются те самые атмосферные видеоролики (категорически не имеющие ничего общего с самим сценарием) и новые уровни.

С этого зомби-красноармейца началась наша непростая любовь к You Are Empty.

В худших традициях местная физика служит исключительно для эффектного разбрасывания ящиков.

По экрану периодически пролетают дубовые листья, хотя из уроков природоведения мы знаем, что дуб — единственное не хвойное дерево, которое не опадает.


Для подведения итогов отчетного года мы планируем учредить приз «За лучшее использование советской эстетики».

Голубое сало

Кстати, об уровнях. Они и вообще весь окрестный антураж являют собой основные достопримечательности You Are Empty. Все как и обещалось — массивная сталинская архитектура, гигантские элеваторы, Большой театр, метро и ободранная надпись «*СЛАВА КПСС*» на крыше. Штатным левел-дизайнерам можно вот прямо сейчас собирать вещи и подаваться куда-нибудь к Левелорду, в Америку. Это, безусловно, талантливейшие люди, благодаря которым окружающее пространство являет собой не привычный СССР-лубок, а самостоятельное произведение искусства. Абсолютно неинтерактивное, к сожалению. В лучших традициях старорежимных экшенов весь реквизит вдохновляет ровно до тех пор, пока вы не попытаетесь что-нибудь с ним сделать. Сваленные в кучу кровати намертво загораживают проход, хотя стоящую рядом инвалидную коляску можно преспокойно завалить на бок. Чугунная шинель прибита к огнеупорной вешалке, хотя окрестные табуретки разваливаются от одного удара гаечным ключом. И так повсюду — игра ведет вас по железобетонным рельсам, не предпринимая ни малейших попыток как-то разнообразить происходящее. Действию на экране категорически не хватает разыгранных скриптов и вообще какой-то видимости жизни. Если разработчикам вдруг показалось, что мы пробежим всю дорогу, руководствуясь одним лишь любопытством и геймплеем восьмилетней давности, то, пользуясь случаем, поясняем — этого, мягко говоря, недостаточно.

Крайне редко нас, впрочем, пытаются развлекать физической акробатикой. Это когда два солдата нарочно посажены в какую-нибудь малярную люльку, которую, разумеется, можно оборвать, полюбовавшись на работу физики. Тут есть сразу несколько проблем. Во-первых, подобные подарки выдаются по большим праздникам — в лучшем случае один раз на уровень, отчего действо начинает напоминать любительский театр, в который неожиданно завезли дорогую пиротехнику. Во-вторых, физический движок тут, мягко говоря, не **Havok**, так что выглядят все эти ньютоновские выкрутасы не то чтобы зрелищно. Мало того, физика отчаянно сбоит: стекло часто висит в воздухе отдельно от машины. Регулярно встречаются левитирующие мусорные ведра, стулья и будильники. Враги, соответственно, застревают в перилах, проваливаются и вообще ведут себя как герои экшенов от **ValuSoft**.

Периодически игра вдруг вспоминает про экшен и включает натуральный **Painkiller** (или **Serious Sam** — как вам будет угодно). То есть вас помещают на какое-нибудь открытое пространство (сцену театра, например) и начинают в разных комбинациях сыпать врагов на голову. Пять куриц, три алкоголика и четверо пожарных. Затем десять красноармейцев и три шахтера. Ну и так далее. Так вот, парадокс состоит в том, что в этот момент играть становится интересно. Враги, которым мы в свое время посвятили немало журнальных страниц, действительно впечатляют. То есть AI, конечно, может меряться интеллектом разве что с окрестными табуретками, но монстры интересно выглядят и обладают своими уникальными особенностями. Кроме того, из местного оружия приятно стрелять. Любовно смоделированные винтовки, какие-то электрические агрегаты и прочие ППШ действительно бабахают как положено. В такие минуты весь заложенный в игру потенциал неожиданно складывается и начинает работать — брошенная не туда граната подрывает бочки, сносит заграждения, отчего вы под шквальным огнем вынуждены нестись к очередному укрытию, параллельно расстреливая кусающих за пятки крыс. Очень убедительно.

■■■

Визуально You Are Empty выглядит, скажем так, пристойно. Поражавшие несколько лет назад модели сейчас, конечно, отчаянно недосчитываются полигонов. Спецэффектов попросту нет — окрестные взрывы выглядят как всполохи китайских новогодних хлопушек. Ситуацию спасают кристально четкие текстуры и трижды хваленая архитектура.

В общем, если смотреть суровым фактам в лицо, то резюме будет следующее: как шутер — You Are Empty безнадежно застряла в конце 90-х. Так сейчас уже не делают, к сожалению. С другой стороны, это лучший на сегодня экшен от первого лица, созданный на постсоветском пространстве — атмосферный и неглупый. «Мандельштаму» и компании не хватило не то опыта, не то времени (хотя, казалось бы, сколько уже можно?), не то бюджета. Сейчас команда, работавшая над проектом, раскололась на две независимые фракции. **Mandel ArtPlains**, ответственные за арт и геймдизайн, хранят молчание, а, собственно, **Digital Spray Studios**, ответственные за технологию, делают «**Инстинкт**» про Михаила Пореченкова и атомные испытания. Честно говоря, больше хочется узнать, чем заняты первые.

P.S. В лучших традициях православного игростроения You Are Empty вышла чудовищно недоделанной. Игра вываливается в Windows, тормозит на топовой конфигурации и отказывается работать на отдельных машинах. Более того, некоторые несчастные могут столкнуться с такой проблемой: You Are Empty категорически не захочет запоминать конфигурацию клавиатуры, установив все клавиши на unassigned. Секрет женских побед следующий: необходимо установить в Windows английский язык по умолчанию, после чего перегрузиться и вернуть управление к первоначальному виду. Будьте готовы к тому, что после каждого запуска все настройки будут сбиваться, так что операцию придется повторить. Как бороться с подобным хамством, «Игромания» пока что, к сожалению, не придумала. ■

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

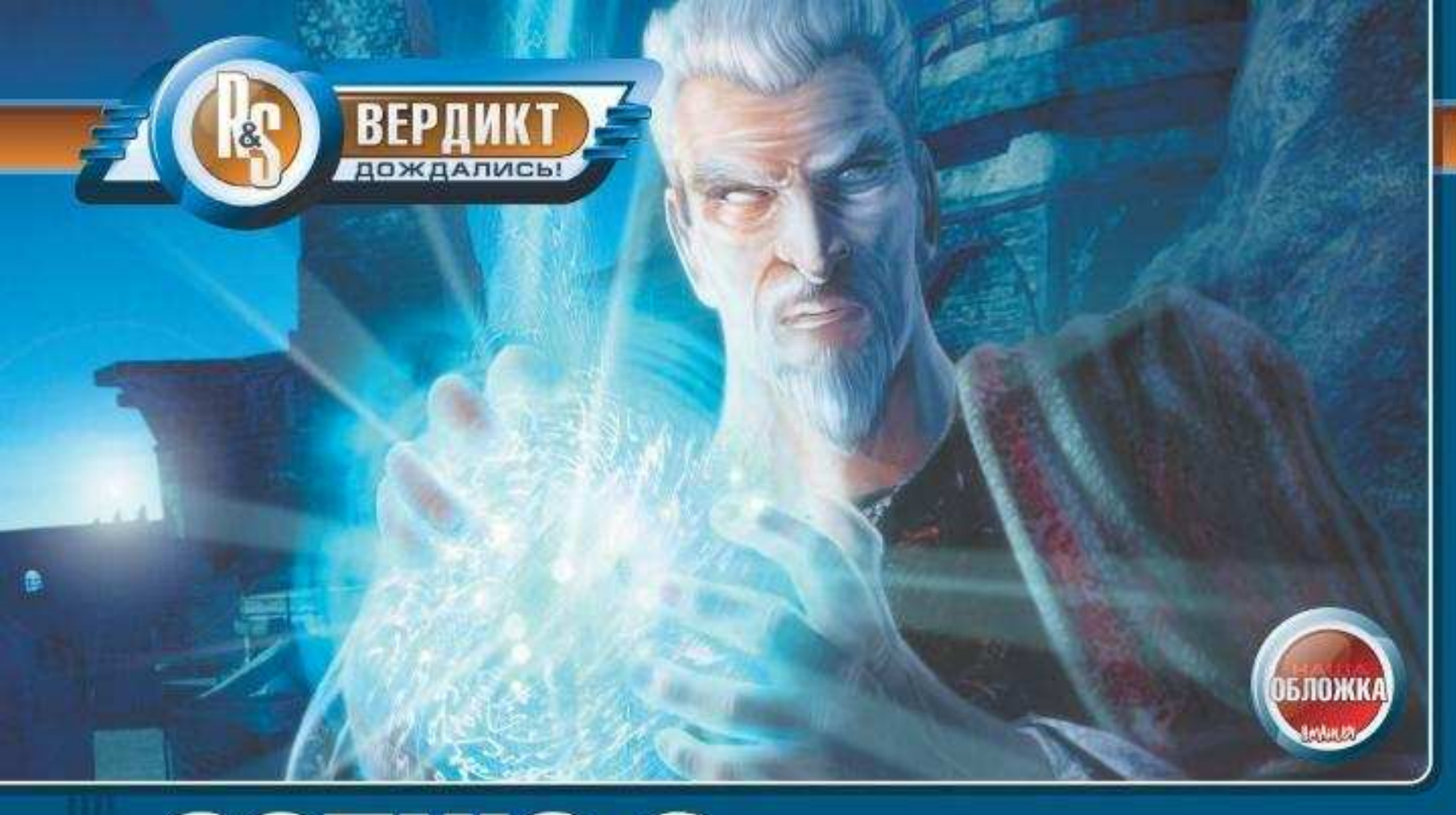
ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Исполненный безупречной атмосферы и сталинской архитектуры экшен, функционирующий на геймдизайне образца первого Half-Life.

ГЕЙМПЛЕЙ	6.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ ИГРОМАНИИ 6,5



GOTHIC 3

Светлана Карачарова

ЖАНР РОЛЕВАЯ ИГРА

- **ИЗДАТЕЛЬ**
  JOWOOD PRODUCTIONS
- **РАЗРАБОТЧИК**
  PIRANHA BYTES
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ**
  GFI/РУССОБИТ-М
- **ЛОКАЛИЗАТОР**
  GFI RUSSIA
- **ПОХОЖЕСТЬ**
  - СЕРИЯ GOTHIC
  - СЕРИЯ THE ELDER SCROLLS
- **МУЛЬТИПЛЕЕР**
  НЕТ
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ**
  ОДИН DVD
- **САЙТ ИГРЫ**
  WWW.GOTHIC3.COM

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 GHZ, 1 GB, 128 MB VIDEO
(GeForce FX 5200 / Radeon 8500)
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 GHZ, 1,5 GB, 256 MB VIDEO
(Geforce 6800 / ATI X1600)

Пятница, 13 октября 2006 года. Этот день войдет в историю игровой индустрии примерно на тех же основаниях, что Варфоломеевская ночь вошла в историю Франции. Именно в этот день состоялся европейский релиз **Gothic 3** и десятки тысяч счастливчиков (счастливчиков?), дрожа от нетерпения, вспарывали первые коробки с игрой. Сотни тысяч глаз горели предвкушением чего-то невыразимо прекрасного, давно ожидаемого, узнаваемого в своей мрачной красоте, оставляющего чуть солоноватый привкус счастья на губах, заставляющего сладко сжаться сердце и сказать себе: *«Вот она»*. Ролевая игра года, которая камня на камне не оставит от небезызвестного творения **Bethesda**, сохранившая и утроившая все свои прелести и за время разлуки ставшая только краше и загадочней. О великий Иннос, о великодушный Аданос, о ужасный Белиар — о боги, ну зачем же вы позволили выпустить эту игру точно в срок!

По одежке встречают

На сей момент существует как минимум три лагеря игроков, которые уже успели попробовать третью «Готику» на зуб и не преминули поделиться своими впечатлениями на многочисленных форумах.

Первая группа — это фанаты серии, которые с пеной у рта доказывают, что да, мы получили ту самую третью инкарнацию «Готики», и посему все вопли по поводу ее явной сырости — лишь жалкие происки ленивых казуалов, которым не по зубам разобраться в такой великой игре. Вторая — тоже фанаты, но фанаты разочарованные, злые и недовольные. Их раздражают все нововведения, их бесит примитивная боевая система, их расстраивают дохлые орки, «фабловский» способ чтения книг, «попугайчатые» скайвенджеры и еще тысяча и одна мелочь. Третья — люди, о «готической» серии и слыхом не слыхивавшие. Как правило, от них поступают самые недоуменные посты в стиле — я чего-то недопонял, или так оно и должно быть? В ответ представители первой фракции с презрительным равнодушием советуют поиграть в предыдущие части и немного напрячь серое вещество, а представители второй пускаются в пространные объяснения на тему, что раньше, дескать, и снег был белее, и вообще зря все так сделали.

Но нечто общее у всех трех группировок есть — это тотальное непонимание, как игра умудряется тормозить, подвисать и свопиться даже на тех компьютерах, которые полностью отвечают рекомендуемым системным требованиям. Да, «Готика» красива, ее картинка производит самое приятное впечатление, а первый взгляд на величественный водопад способен заворожить самого взыскательного эстета; но, по большому счету, среди этих красот нет ничего, что мы уже не видели бы в том же **Oblivion**, а системные требования у того куда как скромнее. По всей вероятности, все ресурсы системы уходят на то, чтобы поддерживать оригинальный «бесшовный» мир, который открывается безо всяких отдельных подзагрузок.

Конечно, наивно рассчитывать, что стайка скайвенджеров закусает того самого-самого страшного монстра в игре. Но хоть потреплют.

Тролли почти не реагируют на холодное оружие, а вот на магическое — очень даже реагируют.

А мир этот действительно прекрасен. И картинка тут играет глубоко вторичную роль, тем более что ее, откровенно говоря, есть за что и поругать. Атмосфера игры — вот та неуловимая субстанция, которая способна приковать к монитору на всю ночь. Все игры серии Gothic славились своим умением околдовать того, кому хватало терпения притереться к их особенностям, и, похоже, с выходом третьей части в этом плане ничего не изменилось. «Готика 3» — не из тех доступных дамочек, которые на первом же свидании позволяют все. Чтобы она открыла вам свою душу, должно пройти время — для каждого свое. Это холодная, прозрачная, гордая и высокомерная немецкая ролевая классика, продукт класса «*только для просветленных*». Этакий ролевой хардкор, вещь в себе, разобраться в которой — истинное наслаждение.

К сожалению, поспешный выпуск игры привел к тому, что наслаждение это оказалось приправлено изрядной дозой недоумения (и это мягко говоря). Почему? Давайте разберемся.

Иди тропою дальнею

В принципе, если сейчас поднять наши старые заметки, то окажется, что разработчики честно сдержали слово практически по всем пунктам, которые были ими обещаны. Здесь есть сильный, интересный и захватывающий сюжет, в котором такие понятия, как «добро» и «зло», размыты до полного взаимопроникновения. Здесь есть почти все наши старые знакомцы из предыдущих частей игры, три основных фракции и множество сторонних. Здесь действия многих персонажей туманны (особенно Ксардаса, который стал предводителем орков), а некоторые события совершаются с течением времени сами по себе. Здесь жители днем занимаются делом и гуляют по им одним известным маршрутам, а ночью спят (хотя встречались и такие экземпляры, которые с утра до ночи простаивали возле открытой книги, мешая подступиться к заветному знанию).

Мы в компании трех верных спутников прибываем на материк на корабле и тут же на собственной шкуре знакомимся с политической ситуацией. Проще говоря, отбиваем нападение орков. Вся Миртана захвачена, и в каждом крупном городе орки ведут какие-то странные раскопки, а нам всякий раз придется добиваться их особого расположения, чтобы получить доступ в центральную часть поселения. При этом мы можем очень долго сохранять нейтралитет, работать на ваших и на наших, маневрировать и сдавать всех и вся ради личной выгоды. Рано или поздно выбор, конечно, придется сделать, но, учитывая ошеломительные размеры мира и невероятное количество сторонних квестов, момент этот можно откладывать сколько душе угодно.

К сожалению, лог квестов организован не совсем удачно — бывает, что там остается задание, которое уже невозможно выполнить. Сортировка квестов тоже оставляет желать много лучшего, хотя идея вносить в описание кусочки диалогов довольно удачна. Мини-карты как не было, так и нет, в качестве ориентира служит компас, а притаившееся в траве зверье так и норовит покусать зазевавшегося путешественника. Если вы зашли в ближайший лесок мирно пособирать траву, держите уши широко открытыми, и тогда всегда сможете определить, что вас собираются лишить драгоценного здоровья — по изменившейся фоновой мелодии.

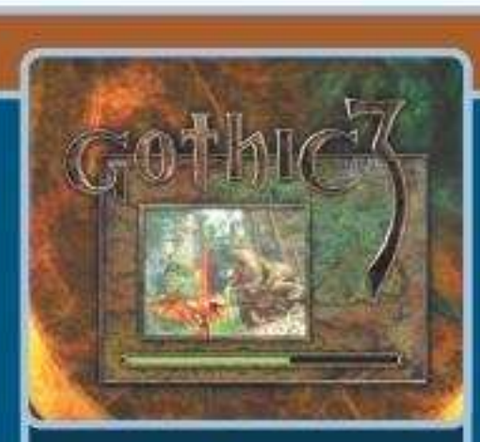
Впрочем, если вами готовится полакомиться местный кабан, то вы даже не успеете вытащить меч. Кабан — это, по всей вероятности, венец местной пищевой цепи. Вы можете быть сколь угодно крутым воином, поднять пару революций, уложить сотню орков, прибить пару драконов... но итог нечаянной встречи с кабаном не возьмется просчитать ни одна га-

Начало всех начал

Да, мы ждали, готовились и верили. Мы собрали (исключительно для комфортного просмотра «**Готики 3**»!) компьютер из серии тех, что в нашем «железном» разделе значатся под названием «тебя я видел во сне». Мы спешно завершили все текущие дела, на неделю отказались от ежевечерних рейдов в **World of Warcraft**, попрощались с родственниками, забили офисный холодильник провизией, а потом, чувствуя себя готовыми к великим свершениям и открытиям, дружной толпой сгрудились вокруг монитора и в торжественной тишине запустили игру.

Далее события примерно напоминали сюжет «Десяти негритят»: предвкушающая зрелищ толпа перед экраном таяла со скоростью X человек в минуту. Выяснилось, что для игры необходим патч, установка которого заняла некоторое время; оказалось, что даже на hi-end-системе максимальные настройки графики означают среднюю производительность в 15-25 FPS; через полчаса игры мы получили первый вылет, через час — первый запоротый сейв (объем оперативной памяти в 2 Гб показался игре недостаточным — взгляните ради интереса в рекомендуемые системные требования), а потом столкнулись с непрерывным мерцанием монитора, поскольку игра вдруг решила устраивать нам смену дня и ночи не раз в два часа, а раз в две секунды. Одним словом, к тому моменту, когда мы наконец добились от игры более-менее стабильной работы, желающих плотно познакомиться с ней осталось всего трое.

К моменту выхода журнала уже должна появиться официальная российская локализация «Готики 3», которая будет включать все вышедшие на данный момент патчи, решающие основные проблемы. Если же вы не выдержали и заказали европейскую версию, а выкачивать многомегабайтные заплатки для вас накладно, забирайте их с нашего диска.



Картинка загрузки игры уже снится нам по ночам. За неделю игры комбинацию «сохранить/загрузить» пришлось применить раз двести.

Интеллект монстров в игре не блещет особым остроумием. Любимая тактика — сбить с ног и запинать до смерти.

Провалившаяся в книгу рука — это совсем нестрашно. Вот когда в стену уходит целая толпа повстанцев, начинаешь верить, что Бермудский треугольник реально существует.

далка. Единственное спасение от этого бича божьего — расстрелять его с какого-нибудь возвышения, хотя тут нас ждут аж две неприятности: во-первых, герой разучился карабкаться и подтягиваться (хотя взамен научился довольно резво прыгать), и во-вторых, кабан преспокойно может войти в камень, на котором пристроился наш протеже, и закусать его за пятки (надеемся на очередную заплатку, которая исправит это недоразумение).

Баланс в новой «Готике» смещен достаточно сильно — скажем, орки вообще не вызывают проблем (для тех, кто прошел предыдущие части игры, это весьма непривычно), а вот какая-то стрекоза или стая волков могут надавать люлей, стоит только на секунду зазеваться. Но с кабаном не сравнится никто. В первые дни после релиза на форумах была даже шутка, что финальный босс — это, несомненно, огромный, вонючий и блохастый кабан.

Путешествуя по миру игры, вы на каждом шагу будете натыкаться на сундуки со всяческим барахлом — их количество таково, что иногда кажется, будто все население материка хоть раз да переезжало куда-то, в спешке забывая свои пожитки где ни попадя. С другой стороны, прыжки по самым недоступным местам, как правило, не приносят ничего, кроме головной боли, — а ведь гораздо приятнее было бы изредка найти хорошо запрятанный сундучок с какой-то действительно ценной вещью, чем собирать всяческое рандомно генерирующееся барахло сомнительного достоинства на каждом шагу. Сундуки теперь открываются автоматически при наличии нужного навыка и отмычек в инвентаре — возня со взломом осталась в прошлом.

Как и было обещано, городов в игре пара десятков, для быстрого перемещения между ними используются руны-телепорты. Беда лишь в том, что эти руны приходится искать по всему городу, буквально роя носом землю и совершая тысячу и одно противозаконное деяние, в основном — очищая все подвернувшиеся под руку сундуки. Обычно этот процесс мирно не проходит, и даже более того — если вы забрали пару вещиц в доме в отсутствие хозяина, первый же стражник выдаст грозную тираду примерно следующего содержания: «*Эй ты! У нас кое-что пропало, и мы тут думаем, кто бы это мог сделать...*» На что главгерой спокойно ответит, что он тут ни при чем, и инцидент будет считаться исчерпанным. Ну а если слегка зарваться и начать нокаутировать всех подряд жителей, чтобы те не мешали процессу выноса ценностей из их домов, терпение стражников может и кончиться — и тогда не миновать обидной показательной порки, после которой ворчащая стража заберет в качестве морального ущерба наше оружие и немного золота.

А вот рентгеновского взора охранников, который так пугал нас в Oblivion, здесь нет и в помине. Даже если в вашем инвентаре (к слову, абсолютно безразмерном и довольно удачно организованном по нескольким закладкам) наворованных мечей столько, что можно вооружить небольшое войско, стража соседнего города об этом в жизни не догадается. За что, ей-богу, отдельный респект разработчикам.

Учиться, учиться и еще раз

Ролевая система новой «Готики» осталась фактически неизменной, предлагая нам по собственному выбору творить из персонажа воина, мага, вора, охотника, кузнеца, алхимика либо

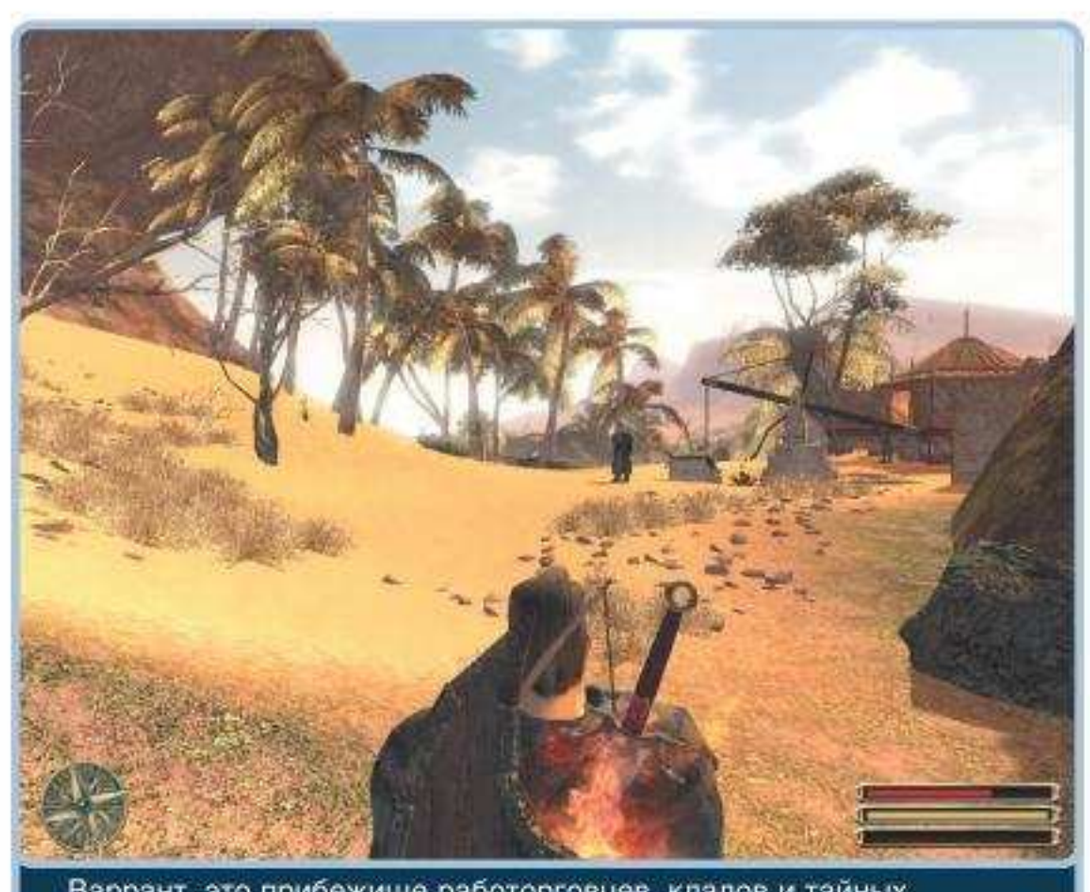
Репутация: бить или не бить?

В город вас пустят в любом случае. А вот чтобы пройти в центр, придется повышать репутацию конкретно в этом городе.

Система репутации в игре грешит самыми любопытными несуразностями. Например, однажды наш главгерой прибыл на стоянку некоей фракции, и мы любопытства ради решили посмотреть, что же будет, если мы вздумаем надавать всем окружающим тумаков. В результате наблюдалась прелюбопытная картина: наш безым янный резал NPC одного за другим, как поросят, а те даже и не думали отбиваться. Более того, все не участвующие в драке (точнее, в избиении), глядя на этот беспредел, *хлопали в ладоши*! Но и это еще не все — когда поверженные стражи оправились (их не добивали, просто подобрали снаряжение), мы напали на них еще раз, и после поражения из рук каждого вновь выпало оружие! Повторив сие злодейство раз пять, мы окончательно разуверились во всяком балансе репутации — ибо ее значение не упало ни на один пункт, а в нашем инвентаре скопилась уйма копий и прочего барахла. Повергнув наземь местного главаря, мы сняли с него замечательный посох... а он, поднявшись, все так же предлагал нам квесты и обучение.

Все вышеперечисленное было совершено на среднем уровне сложности. И этому можно было бы подобрать какое-то условно-логическое объяснение, если б не одно «но» — даже если забыть о системе репутации, такие вещи всегда считались читами чистой воды. Или сейчас уже не считаются?..

Если вам надо добраться куда-то быстро, лучший способ — доплыть. Главгерой, как и прежде, может обставить любого дельфина.


Варрант, это прибежище работорговцев, кладов и тайных знаний, — настоящий рай для истинного искателя приключений.

учиться всему понемногу. Каждый уровень дает десяток очков, которые могут тратиться на прокачку характеристик либо на обретение новых знаний, при этом нам все так же надо найти учителя. Список навыков в каждой специальности такой вкусный, что немедленно хочется заполучить все — взять в руки два меча, научиться варить зелья с постоянным эффектом, вскрывать самые хитрые сундуки, уметь затачивать оружие, поливать врагов огненным дождем, снимать шкуру с каждого убитого зверя, вырывать клыки и выдирать когти.

Как вы прекрасно понимаете, все сразу — значит, ничего хорошо. К процессу выбора специализации для героя нужно подходить с умом, и хотя уровни в игре набираются весьма быстро, очков обучения катастрофически не хватает. Кстати, отметим, что не хватает и золота: один урок стоит до 5000 золотых монет. С другой стороны, хорошая броня может стоить 70 000 и больше, так что учителя, можно сказать, обходятся нам сравнительно дешево.

Если вы твердо вознамерились сделать из своего протеже великого мага, приготовьтесь к трудностям. И даже не потому, что, согласно сюжету, магия исчезла из мира «Готики». Рунная магия действительно исчезла, но вот так называемая истинная магия живет и процветает. Учителя, готовые поделиться знаниями, встречаются достаточно часто, а еще по миру игры раскиданы алтари богов. Вознесите молитву, выложите причитающуюся сумму — и наслаждайтесь новым заклинанием, в числе которых, например, вскрытие замков, вызов демонов и (самое любопытное) тотальная промывка мозгов вашему собеседнику. Даже если он на что-то капитально обиделся, вам достаточно прочесть заклинание — и все, можно начинать светскую беседу. Играть магом сложно ровно до того момента, пока ваш персонаж не изучит регенерацию маны и парочку заклятий позабористей. После этого маг превращается в смертоносную и абсолютно самодостаточную мясорубку, которой от сюжетного возвращения в игру рунной магии уже ни горячо, ни холодно.

Самое спорное нововведение третьей «Готики» — абсолютно аркадная боевая система. Она скажется на всех, кто желает сделать своего протеже воином, и сводится к тому, что противников можно убивать элементарным закликиванием (особенно на первых порах). Ситуация частично исправится после того, как персонаж изучит навыки обращения с щитом или, например, двумя мечами, — комбинируя две клавиши мыши и WASD, можно добиться весьма изящных комбо, в том числе с разворотом назад. Но тут в дело вступает еще и «уникальный» интеллект наших сотоварищей, которые иногда сопровождают нас в похождениях и вечно норовят нокаутировать на пару вместе с общим противником. Верно и обратное — в общей свалке легко задеть зазевавшегося друга, после чего он обычно обижается и пытается отомстить.

Вообще, интеллект наших временных попутчиков иногда заставляет просто хлопать глазами в немом изумлении. Если они ведут нас, то могут красиво и изящно обойти одного монстра и тут же врезаться в стаю других. Вместо того чтобы прибавить ходу и убежать (бегущего человека здесь не в силах догнать никто), они начинают метаться, в результате чего на них нападает еще парочка монстров, которые до поры стояли в сторонке, и только после этого начинают драку. Если же мы ведем их, они вполне могут запутаться в трех соснах, намертво застрять в камне или начать оббегать какое-то препятствие по совершенно немыслимой траектории. С кем из попутчиков все пройдет как по маслу, а для кого лучше заранее расчистить путь, не уповая на его разумность, проверяется только эмпирическим путем.

Напоследок отметим, что в игре предлагается три уровня сложности, которые вполне оправдывают свои наименования. При этом настоящие фанаты серии признают только последний уровень, на котором Gothic 3, особенно в ее текущем состоянии, окончательно становится игрой не для слабонервных.

■■■

В заключение пара слов, которые, вероятно, будут выглядеть как оправдание. Вы наверняка уже обратили внимание, что игра, которой мы готовы были чуть ли не авансом дать «Наш выбор», получила оценку, явно неадекватную понятию «шедевр». Так вот, несколько часов, потраченных на подбор оптимальной конфигурации и устранение всех багов и глюков, у подавляющей части редакторского коллектива убили на корню то хрупко-льдистое очарование, которое мы испытывали, держа в руках заветную коробочку. Ну а некоторые обидные несуразности геймплея добавили хорошую бочку масла в костер негодования.

На самом деле «Готика 3»... великолепна. Это та самая игра, которую ждали фанаты серии. Но только не в текущем полусыром варианте, который нам впихнули в ту сакраментальную пятницу 13 октября. За неделю беспрерывной игры у меня не раз появлялось ощущение, что перед нами — всего лишь демоверсия гениального проекта. Посему редакция «**Игромании**» предупреждает и рекомендует: дождитесь русской локализации! Вполне вероятно, что там может не быть столь бесподобной озвучки, зато обязательно будут все необходимые заплатки и исправления. Или не ждите локализацию, а дождитесь самих патчей.

Пока же все мы, кто заказал себе европейскую коробку, — участники одного великого и масштабного бета-теста. Обидно? Еще бы. А теперь я поставлю последнюю точку и пойду, наконец, поговорю с Ксардасом. Настоящие фанаты «Готики» меня поймут. А остальных мы честно предупредили. ■

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ

90%

ДОЖДАЛИСЬ?

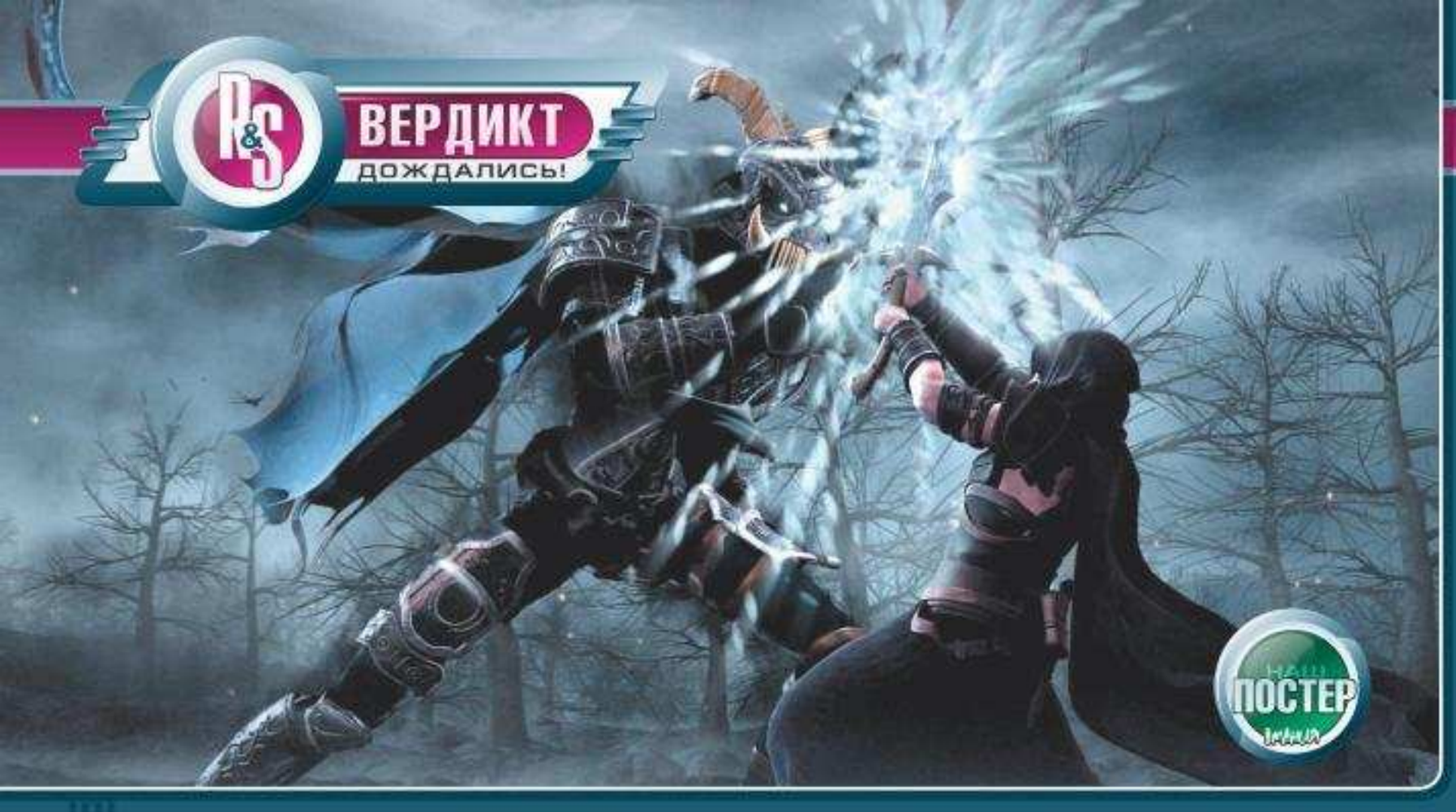
Самая ожидаемая ролевая игра этого года, которая могла бы обставить Oblivion по всем пунктам... если бы не вышла настолько сырой. Если вы уже купили или только собираетесь купить Gothic 3 в ближайший месяц, готовьтесь стать участником глобального общеевропейского бета-теста.

ГЕЙМПЛЕЙ	9.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0

РЕЙТИНГ

8,0

ИГРОМАНИИ



NEVERWINTER NIGHTS 2

Ричард Псмит

ЖАНР РОЛЕВАЯ ИГРА

- **ИЗДАТЕЛЬ**
  ATARI
- **РАЗРАБОТЧИК**
  OBSIDIAN ENTERTAINMENT
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ/ЛОКАЛИЗАТОР**
  АКЕЛЛА
- **ПОХОЖЕСТЬ**
  - СЕРИЯ NEVERWINTER NIGHTS
  - СЕРИЯ BALDUR'S GATE
  - СЕРИЯ STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC
- **МУЛЬТИПЛЕЕР**
  ИНТЕРНЕТ, ЛОКАЛЬНАЯ СЕТЬ
- **СКОЛЬКО ДИСКОВ**
  ОДИН DVD
- **САЙТ ИГРЫ**
  WWW.NWN2.COM

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 GHZ, 1 GB, 256 MB VIDEO
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 GHZ, 2 GB, 512 MB VIDEO

Ролевая игра **Neverwinter Nights**, вышедшая четыре года назад, обладала достаточно невыразительным сюжетом и удивительно глубоким конструктором сценариев. Кое-кто даже объявил ее могильщиком жанра, сославшись на неравность конкуренции — разработчикам, мол, сложно противостоять тысячам самодельных дополнений. И это чистая правда — некоторые моды, сделанные на базе Neverwinter Nights, способны потягаться с любыми столпами жанра. В этом контексте возникает вопрос: зачем в таком случае покупать Neverwinter Nights 2? Отвечаем.

Окончание следует

Первым делом поговорим о внешней стороне вопроса. Сиквел имеет смысл приобрести хотя бы ради визуального лоска, на который Neverwinter Nights 2 неожиданно богата. Теперь тут есть реально действующий рельеф, грамотная кастомизация портрета персонажа и картинка, с которой не стыдно использовать максимальный зум.

Скриптовые ролики отныне встречаются постоянно и выглядят к тому же крайне достойно. Реплику, которая вылетит в следующий момент из уст вашего героя, можно выбирать прямо внутри кат-сцены, так что вы вроде как принимаете участие в развитии сюжета, а не просто смотрите заставки на движке.

Засверкали новыми красками подземелья и городские улицы. Во-первых, художники, наконец, отрисовали детальные текстуры мостовых и облицовок, а во-вторых, местные интерьеры радуют роскошной детализацией. Лавка волшебника, например, завалена свитками, ретортами и разнообразными инструментами; в штабе городской стражи имеется оборудование криминалиста, каталоги с законами, тома уставов, оружие и клетка-КПЗ; в подземном логове бандитов свалены как попало награбленные ценности. Причем все это сделано с величайшим вниманием к деталям. Каждая склянка в местных декорациях имеет смысл. Разработчики отказались от абсурдных бочонков и сундуков с пятью копейками в пользу продуманного и осмысленного окружения.

Насладиться столь роскошной детализацией получится только при одном немаловажном условии — если у вас есть самый современный компьютер. Взгляните на системные требования. Визуально Neverwinter Nights 2 хороша, но мы не обнаружили тут ни одного веского оправдания заявленным аппетитам. Тем временем на компьютере с процессором Core 2 Duo и с 2 гигабайтами оперативной памяти сохранение игры длится порядка *полутора* минут. О том, что происходит на более низких конфигурациях, мы боимся предположить. Такое вот наплевательское отсутствие оптимизации приводит к еще более неприятным последствиям — периодически гибнущим save-файлам и ужасающей работе камеры.

Гном, колдунья и платяной шкаф

Кроме выдающегося внешнего вида, Neverwinter Nights 2

Магия чернокнижника основана не на заклинаниях, а на совсем другом принципе.

Офис городской стражи.

Даже в набитом зомби подземелье друид выращивает свежую зелень.

Как вы думаете: могут они хоть о чем-нибудь договориться?

обзавелась нормальным интерфейсом для управления командой. Теперь у нас имеется нормальная партия и мы вольны управлять не только главным героем, но и любым из подчиненных. По умолчанию команды отдаются одному герою, а все прочие действуют сами. Но при желании вы можете озаботиться личными приказами для каждого участника забега.

С собой дозволяется водить до трех спутников, но самом деле «приручить» можно гораздо больше. Тех, кто не уместился в текущий состав партии, достаточно оставить в городской таверне. При каждом визите туда вы, разумеется, вольны менять состав отряда.

Что еще интереснее: каждый из спутников обладает собственной личностью, регулярно встревает в беседы и имеет обо всем свое мнение. Так что при каждом удобном случае команда затевает спор до хрипоты, периодически переходя на непечатные оскорбления. Авантюристка втравливает вас в сомнительные аферы, гном честен и прям, но охоч до драк, колдунья самоуверенна, волшебник скользок и сардонирен, друидка до мозга костей верна долгу. Ну и так далее.

Пользуясь случаем, ставим игре галочку в графе «классный сюжет», даром что местная завязка удивительным образом напоминает **Baldur's Gate**. Тут вам и приемный отец (а как иначе быть, если мы хотим позволить герою принадлежать к любой расе?), и неведомые злодеи, нападающие на родной дом (подчиняясь чьему-то таинственному приказу, конечно), и подружка детства, и прочие голливудские атрибуты.

Возможно, вы уже ждете рассказа о том, как все вышеозначенное счастье испортили программисты, снабдив врагов одноклеточным искусственным интеллектом. Но нет — AI весьма адекватен. Это, однако, не относится к обывателям и прочим статистам. Домохозяйки с корзинками и дамы в вечерних платьях вальяжно шествуют по улицам, на которых в этот самый момент происходит агрессивная поножовщина. Между оторванными конечностями, реками крови и летающими огненными шарами плывут NPC, которым, кажется, нет никакого дела до ваших сложноустроенных разборок. Разработчики вышли из этой ситуации с изяществом слона — случайным прохожим запрещено становиться жертвами массовых заклинаний.

Конструктор

Игровая система не подверглась полной переделке, зато была сильно дополнена. Появились десятки классов престижа. Это такие специальные классы, которые можно взять на высоких уровнях. Подобный подход обеспечил третьей редакции D&D гибкость, сравнимую с эластичностью бесклассовых систем. Мало того, добавился один базовый класс — чернокнижник (warlock), у которого магия вообще никогда не кончается.

Но самое, пожалуй, замечательное — это редактор новых сценариев. Конечно, лично его оценить смогут далеко не все, но заложенные **Obsidian** возможности мы очень скоро увидим благодаря любительским дополнениям. Как это обычно бывает, сторонние кампании с легкостью превзойдут свой «заводской» оригинал.

Во-первых, все упомянутые возможности по работе с персонажами предоставлены нам с вами в полном объеме. Во-вторых, составлять сценарии стало намного удобней. Не нужно лично сажать каждый цветочек — можно значительно автоматизировать процесс. Местный редактор — огромный шаг навстречу всем народным умельцам, из которых во многом и состоит армия поклонников Neverwinter Nights. Есть также неприятное, хотя и довольно ожидаемое обстоятельство: конвертировать старые модули для того, чтобы они заработали в сиквеле, невозможно.

■■■

Neverwinter Nights 2, очевидно, пришла на долгие годы. Это ясно уже сейчас, глядя на масштаб, размах и море ошибок. Как и положено сегодня любой великой игре, сиквелу понадобится несколько критических патчей, прежде чем мы сможем обстоятельно изучить открывшийся потенциал. Похожее в свое время произошло с **Oblivion** и прямо сейчас творится с **Gothic 3**.

Но колоссальный размах впечатляет уже сегодня. Это, без преувеличения, великая игра, чей потенциал раскроют не сами разработчики, но легион любителей, которые уже сейчас натачивают карандаш и потирают руки.

Объективно, в нынешнем своем состоянии, с ошибками, тормозами и несусветными системными требованиями, Neverwinter Nights 2 заслуживает, однако, довольно сдержанных оценок. Но помните — все только начинается.

P.S. Отдельных строк достойны наши попытки запустить Neverwinter Nights 2. Штатный RPG-автор, будучи дважды отправленным в офис «Акеллы», возвращался с понурой головой — игра отказывалась работать, падала, зависала после первого уровня и выкидывала прочие фокусы. Как выяснилось позже, никакого тайного секрета или патча не существует — выданная нам версия заработала после того, как автор обзавелся указанной в тексте конфигурацией компьютера. Так что если вы прямо сейчас штудируете форумы в поиске решения, попробуйте просто сделать апгрейд. ■

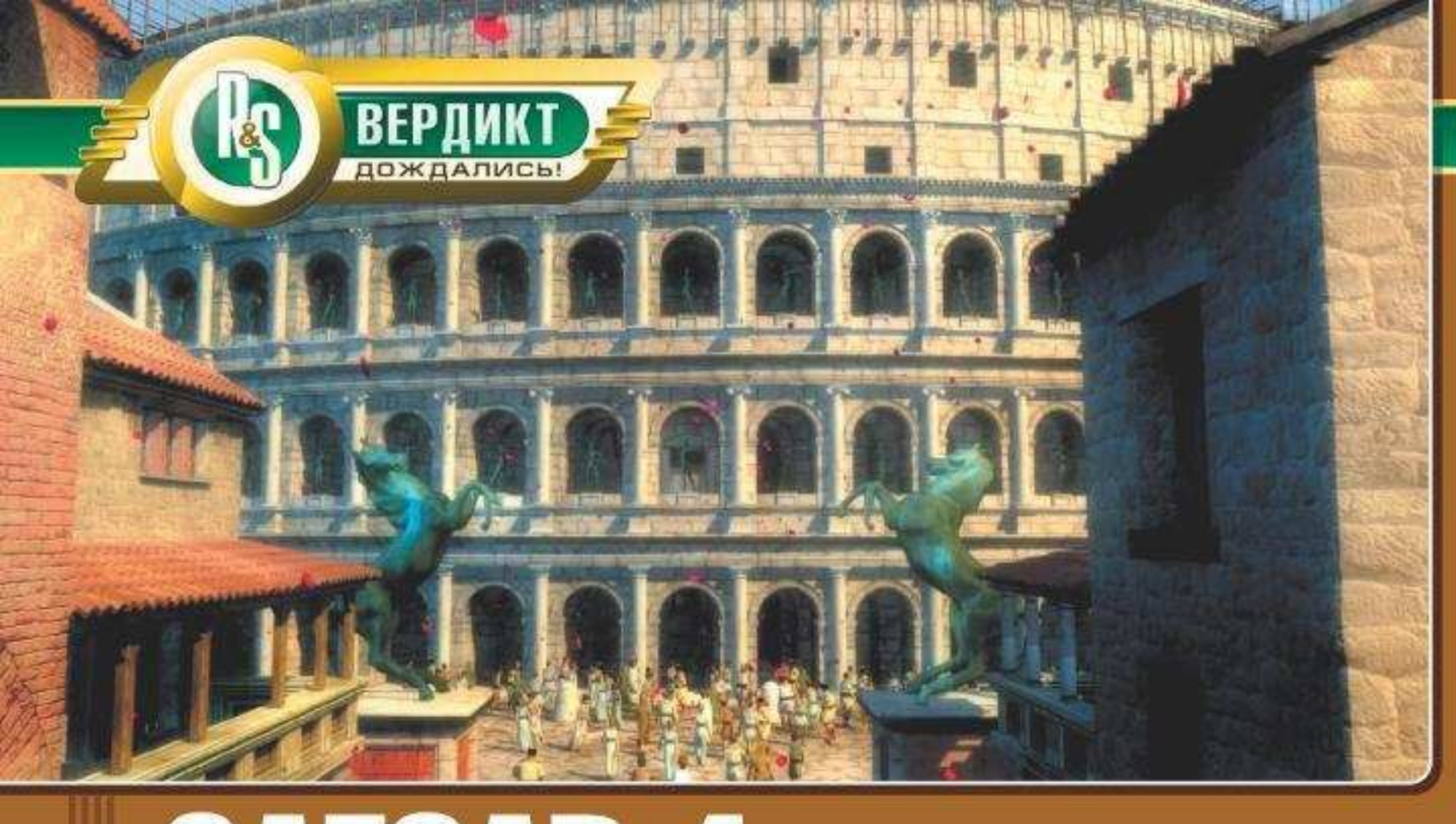
✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✔ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
■ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ
100%

ДОЖДАЛИСЬ?
Дизайнеры поработали на славу, сплавив несравненные достоинства Neverwinter Nights с классическими идеями из Baldur's Gate. Увы, программисты оказались не на том же уровне. Но нет сомнений, что после нескольких патчей игра займет законное место на аллее славы.

ГЕЙМПЛЕЙ	9.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	6.0

РЕЙТИНГ ИГРОМАНИИ
8,5



CAESAR 4

Алексей Меркухин

ЖАНР ГРАДОСТРОИТЕЛЬНАЯ СТРАТЕГИЯ

- **ИЗДАТЕЛЬ**
  VIVENDI UNIVERSAL GAMES
- **РАЗРАБОТЧИК**
  TILTED MILL ENTERTAINMENT
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ/ЛОКАЛИЗАТОР**
  СОФТ КЛАБ
- **ПОХОЖЕСТЬ**
  - СЕРИЯ CAESAR
  - CIVCITY: ROME
  - GLORY OF THE ROMAN EMPIRE
- **МУЛЬТИПЛЕЕР**
  ИНТЕРНЕТ
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ**
  ДВА CD
- **САЙТ ИГРЫ**
  WWW.CAESARIV.COM

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1,6 GHZ, 512 MB, 64 MB VIDEO
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2,5 GHZ, 1 GB, 128 MB VIDEO

Мы тут в **«Игромании»**, если вдруг кто не помнит, продолжаем цикл передач «Градостроительные стратегии нашего времени». За несколько отчетных месяцев вышло сразу три игры в одном и том же антураже и практически одним и тем же геймплеем. **CivCity: Rome** и **Glory of the Roman Empire** уже отстрелялись, получив по шесть с половиной баллов каждая. Объяснить столь низкие оценки просто: эти проекты не просто не показали нам ничего нового, а тупо скопировали концепцию лучшей градостроительной стратегии — **Caesar 3** (вышедшей, на всякий случай, в далеком 1998 году).

Добрая внутри

Что касается прародителя жанра, то он целых восемь лет находился в состоянии комы — **Impressions Games,** создатели первых трех «Цезарей», благополучно закрылись в 2004 году. Падающее знамя подхватили **Tilted Mill Entertainment** (авторы недавней **Immortal Cities: Children of the Nile**), получившие от **Sierra** соответствующую лицензию. Что происходило дальше, догадаться несложно.

Caesar 4 идет по протоптанной **Civilization 4** и **Age of Empires 3** дорожке. То есть переходит, как и положено, в полное 3D. Издалека может показаться, что новый движок рисует довольно приятную картинку: динамическая смена дня и ночи, обширные природные ландшафты, bump-вода и прочие радости — в наличии. Восхищение, однако, пропадает при попытке рассмотреть всю эту красоту поближе: при должном увеличении обнаруживаются угловатые домики и примитивные спецэффекты. Местами картинке недостает детализации и какой-то сочности, что ли. Каким бы вы не планировали ваш город, заботливо расставляя зеленые насаждения, он все равно выйдет будничным спальным кварталом. В данной ситуации радует лишь одно: «Цезаря» мы полюбили отнюдь не за графику.

Что нам стоит город построить?

Несмотря на то что между Caesar 4 и Caesar 3 огромная пропасть в восемь лет, оба они как братья-близнецы (за вычетом трехмерного движка, конечно). Все остальное — иконки, надписи, эко-

Так у нас выглядят рабоче-крестьянские кварталы.

Издалека Caesar 4 выглядит как добропорядочная стратегия. Главное — не использовать зум.

В любой уважающей себя градостроительной стратегии религия играет одну из главных ролей. Caesar 4 не исключение.

Урок истории

Caesar распустил свои корни в далеком 1993 году. На сегодняшний день это одна из главных градостроительных серий. Sierra, стоически издававшая сериал в его лучшие и худшие времена, поддерживает сегодня новобранцев из Tilted Mill (которая, впрочем, составлена большей частью из бывших сотрудников Impressions). Учитывая, что первая часть увидела свет — страшно сказать — 14 лет назад, мы предлагаем краткий экскурс в историю одного из самых живучих стратегических брендов.

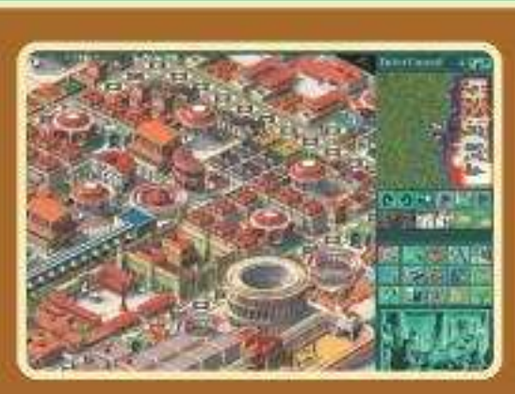
Caesar (1992)

В наличии: двухмерная картинка и качество цветопередачи от 16 до 32 цветов. Разрешение экрана — 320x200. Вот так выглядел **Caesar** в 1993 году. Справедливости ради надо сказать, что большинство проектов того времени выглядели еще хуже, поэтому первым козырем Impressions Games стала, как ни странно, графика. Но Caesar была обласкана прессой и игроками отнюдь не за красивую картинку.

Игра щеголяла великолепной музыкой (великолепной, разумеется, по тем временам; сегодня при помощи трекера музыку могут писать, похоже, только **Introversion**) и увлекательным геймплеем. К тому же «Цезарь» стал чуть ли не первой игрой подобного рода, так что для своего времени проект виделся натуральным прорывом.

Caesar 2 (1996)

Спустя два года Impressions выпустила долгожданный сиквел. Вторая часть совершила внушительный шаг в сторону расширения геймплея. Теперь города в **Caesar 2** стали действительно походить на настоящие: маленькие смазанные пиксели (они же жители) все время находились в движении — кто-то косил траву, кто-то носил кувшины, а кто-то занимался выпасом коров.



Улучшилась и графика. Она все так же оставалась двухмерной, но зато разработчики подтянули разрешение экрана, а качество цветопередачи достигло 256 цветов (редкое для 1995 года достоинство, между прочим).

Caesar 3 (1998)

В триквеле разработчики решили не изобретать велосипед, но основательно улучшили все, что имелось в предыдущих частях серии. Первое, что сразу было заметно, — возросшая сложность игры. Даже хардкорные игроки иногда забегали на форум, дабы пожаловаться разработчикам на труднопроходимость отдельных миссий.

Главные изменения снова произошли в области графики. Наконец-то можно было разглядеть каждую деталь вверенного поселения. И это несмотря на то, что Caesar 3 все еще использовал 2D-движок! Филигранная отрисовка игрушечных домиков наделяла картинку какой-то совершенно сказочной атмосферой. Положа руку на сердце — третья часть и сегодня, на фоне своего трехмерного потомства, видится венцом серии.

номическая модель и прочее — изменилось лишь деталями. Нам все так же предлагается стать римским губернатором, которого великий Цезарь засылает подальше от Рима — поднимать сгнившие деревни, превращая их в процветающие города. Восхождение по карьерной лестнице открывает доступ к более престижным поселениям, таким как Карфаген и Александрия. В сторону, однако, заметим, что в начале миссии любой населенный пункт являет собой луг да поле. Помимо основных заданий (увеличение численности населения, повышение рейтинга деревни), выдаются также побочные вроде «*обеспечить торговыми связями Верону*» или «*сделать Сардинию главной криницей рыбной продукции для всей Римской империи*». Иными словами, Caesar 4 не заставляет вас повторять одно и то же, регулярно варьируя цели.

Сам игровой процесс выполнен точно по ГОСТу. Для начала строим домики для привлечения в город основной рабочей силы — плебеев. Для того чтобы население мигрировало в вашу сторону, его требуется всячески завлекать – комфортным местом проживания, развитой городской инфраструктурой и тому подобными прелестями античной жизни. Плебеям достаточно лишь домов, колодцев и простеньких вещевых рынков, средний класс требует уже бань, кабаков и мощеных улиц, ну а патриции так и вовсе отказываются ехать в город без собственного театра или колизея.

По геймплею все достаточно привычно: строим жизненно важные строения (клиника, префектура, пожарная «станция»), разбиваем пшеничные и овощные поля, добываем глину и древесину, отправляем сырье на фермы, а полученный в ответ товар — на рынок. Если одна микроскопическая деталь огромного механизма под названием «город» откажет, за ней начнут ломаться другие, что впоследствии приведет к голоду, смертям, забастовкам и восстаниям. В этом и состоит безусловное преимущество Caesar 4 перед другими градостроительными стратегиями — здесь деталям уделяют самое пристальное внимание.

Экономический баланс нарушить еще легче, чем обеспечить население едой и жильем. Скажем, если в одной части города есть театр с актерской гильдией, а в другой его нет — значит, жители, обделенные зрелищем, начнут негодовать, а их производительность труда упадет вдвое. Дальнейший сценарий развивается по понятной схеме: забастовки, мятежи, пожарища и надписи «*губернатор — чмо!*» на городских стенах.

Помимо решения финансовых проблем, Caesar 4 также предлагает немного повоевать с варварами. Удивительное дело, но самому давать отпор захватчикам нельзя — можно только обороняться. Процесс этот реализован без откровений: собираем маленький отряд бестолковых солдат и ждем, когда такая же мизерная горстка варваров приблизится к вашему городу. А потом начинается сражение, которое внешне, право, скорее напоминает деревенское противостояние «стенка на стенку» между колхозами А и В.

■■■

Совсем недавно (в сентябрьском номере «**Игромании**») мои коллеги Степан Чечулин и Игорь Варнавский сошлись во мнении, что Glory of the Roman Empire и CivCity: Rome ни разу не конкуренты Caesar 4. Оба проекта действительно проигрывают четвертому «Цезарю» почти по всем пунктам. Но это, скорее, заслуга кривых рук разработчиков, чем самого Caesar 4. За восемь прошедших с выхода третьей части лет в игре можно было сделать значительно большие изменения…

С другой стороны, может в таком консервативном подходе и скрывается сермяжная правда. Есть же у нас в индустрии пример той же **Civilization** — великая стратегия Сида Мейера вот уже сколько лет работает на одной и той же концепции — и ничего, все довольны. ■

✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 80%

ДОЖДАЛИСЬ?

Третий и главный в этом сезоне «градостроительный симулятор про древний Рим». И хотя ни одно из нововведений Caesar 4 не тянет на революцию, играть так же интересно, как восемь лет назад.

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	6.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ 7,5

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

THE GUILD 2

(ГИЛЬДИЯ 2)

Александр Кузьменко

ЖАНР ЭКОНОМИЧЕСКАЯ СТРАТЕГИЯ

- **ИЗДАТЕЛЬ**
  JOWOOD
- **РАЗРАБОТЧИК**
  4HEAD STUDIOS
- **ИЗДАТЕЛИ В РОССИИ**
  GFI
  РУССОБИТ–М
- **ПОХОЖЕСТЬ**
  EUROPA 1400: THE GUILD
- **МУЛЬТИПЛЕЕР**
  ИНТЕРНЕТ
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ**
  ОДИН DVD
- **САЙТ ИГРЫ**
  WWW.THEGUILD2.COM

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,8 GHZ, 512 MB, 64 MB VIDEO (GEFORCE 4/RADEON 8500)
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2,8 GHZ, 1 GB, 256 MB VIDEO (GEFORCE 6/RADEON X800)

Ровно четыре года назад, ровно в этом самом журнале автор ровно этих строк написал рецензию на игру **Europa 1400: The Guild**. В той рецензии были фразы вроде «масштабность, с которой по силам тягаться только самым продвинутым RPG» или даже еще круче: «настоящий конструктор собственной параллельной жизни». В итоге игра получала рейтинг в аж девять баллов с комментарием, что «чуть ли не шедевр»...

Чуть ли

«Шедевр», впрочем, сегодня более-менее хорошо известен только на своей исторической родине — в Германии. Ни крайне интересная экономическая модель геймплея, ни весьма приличная графика не сделали из The Guild хита.

Что, впрочем, очень зря. Ведь это была не просто игра, а настоящий «симулятор жизни» гражданина средневековой Европы, со всей ее грязью, мраком и дикостями. Вы начинали свою жизнь полунищим владельцем загибающейся кузницы, а заканчивали в баронском звании и с двенадцатью загородными резиденциями. В промежутке между этими состояниями вы спекулировали на рыночной монополии, устраивали диверсии на чужих предприятиях, вступали в брак по расчету, шантажировали конкурентов по бизнесу, упражнялись в риторике, а также вели дневник тонких политических интриг и картотеку «нужных для карьеры» любовных связей.

Europa 1400 была настолько необычной, глубокой, умной и всесторонне прекрасной игрой, что большинство представителей прессы, а вместе с ними и стандартная аудитория среднехардкорных игроков ее попросту «не поняли».

Надежда на восстановление справедливости появилась только когда из **JooWooD** пришел первый пресс-релиз относительно сиквела — **The Guild 2**. Для второй попытки обещалось наконец-то снабдить разработчиков деньгами, насадить в игру всяких актуальных **The Sims**-элементов и прикрутить под все это дело некий очень красивый движок. Короче — сделать хорошо и дорого.

Евросоюз

На первый взгляд — все вроде так и получилось. Красивое меню а-ля **Age of Empires 3**, общая картинка, в которой каждый пиксель припудрен светящимся «блуром», живое струнное барокко из колонок... А ведь тут еще и беспрецедентный уровень масштабирования, как в **Black & White**, и генерящиеся на лету «кат-сцены» на движке, и красивейшие погодные эффекты...

Проблемы начинаются уже после десяти минут ворочанья мышкой. The Guild 2 страдает той же болезнью, от которой в свое время скончалась небезызвестная **Republic: The Revolution**. То есть все эти «блуры» и «беспрецедентные уровни масштабирования» не нужны в игре ни разу, а 90% всего времени игрок проводит не среди красивых пейзажей,

Все свежие новости жители средневековья узнавали на рынках. Главное событие последнего дня — повозка с лошадью застряла в колодце.

За последние шестьсот лет в политике мало что изменилось. Все крупные дебаты обычно заканчиваются мелким мордобоем.

«Охмурение девы» абсолютно бестолковый, но, увы, необходимый этап для продолжения рода (и, соответственно, игры).

а пялясь на плоские двухцветные таблицы и линейные графики. Как и в «Республике», нас постоянно пытаются вернуть в 3D всякими «случайными событиями» и скриптами, но всех, кто пришел сюда за экономической стратегией, это, скажем так, немного раздражает.

Как уже говорилось, The Guild 2 — это симулятор жизни частного средневекового предпринимателя, которая отличается от жизни частного предпринимателя дня сегодняшнего лишь деталями. То есть платить нужно не НДС, а «церковную подать», а взятки давать не милиционеру, а «старшему дозорному», ну и так далее. За пятьсот лет до Маркса люди уже знали, каким образом наживается капитал, и главный упор в The Guild 2 сделан на микроменеджменте производства. Товары на предприятиях производятся из двух-трех ресурсов, ресурсы добываются или покупаются, цены на местном рынке меняются согласно текущему уровню спроса/предложения. Плюс сюда — мотивация персонала, плюс — налоги, плюс — конкурентная борьба, плюс — постоянные траты на апгрейд и ремонт бизнеса. В общем — ух!

Звучит все, конечно, ужасно увлекательно, но даже по сравнению с первой частью экономика в The Guild 2 оставляет желать много лучшего. Многие схемы изготовления товаров банально не продуманы, логистика организована из рук вон плохо, работа с персоналом — так вообще сплошное издевательство... Когда же дело доходит до силовых методов решения проблем (бойцы из конкурирующей гильдии «забили стрелку» в полночь у ратуши), то игра и вовсе пытается прикинуться какой-то страшной одноклеточной RTS. Да-да, RTS — со всеми этими резиновыми рамками, юнитами, стратегиями «стенка на стенку» и прочим богомерзием, которое экономическим стратегиям идет примерно так же, как корове седло.

А вот зато что действительно интересно, так это то, что параллельно всей этой экономике на заднем фоне вовсю кипит наша другая — общественная жизнь. Формально всем бизнесом управляет не некое эфемерное божество по имени Игрок, а самый что ни на есть конкретный игровой персонаж — один из лидеров нашей династии. Чтобы хоть как-то успешно существовать, вы должны найти ему жену (для начала можно попробовать кого-нибудь и из низших сословий), которая, в свою очередь, просто обязана нарожать наследников. Нет наследников — нет игры. Время в The Guild 2 течет достаточно быстро, и за один час здесь легко пробегает двадцать лет. И за этот период вам уже нужно определиться с прямым приемником, на всякий случай оплатить его образование и уже начинать прикидывать для него какой-нибудь удачный союз.

Вся «социальная» часть сделана под явным влиянием The Sims. Большой средневековый город заселен уникальными персонажами — даже у базарного носильщика здесь есть свое собственное имя и таблица характеристик. Эти самые персонажи взаимодействуют друг с другом посредством простых иконок-действий, как-то: «поговорить», «очаровать», «угрожать» и т.п. Примитивно, но работает.

Стержневым моментом нашей социальной жизни станет политическая карьера. Решив занять какой-нибудь государственный пост (помимо неплохой зарплаты, можно заодно подзаработать взятками), будьте готовы с головой уйти в интриги. Служебные романы, подкупы, шантаж, слежка, анонимные письма, ребята с дубинами в подворотне — к вашим услугам буквально весь ассортимент успешного политика...

Только даже гипотетическая возможность когда-нибудь стать совереном всей провинции отчего-то совсем не радует. Большинство RPG-элементов, связанных с персонажами, сделаны настолько криво, а местами, простите, *убого*, что встают дыбом волосы.

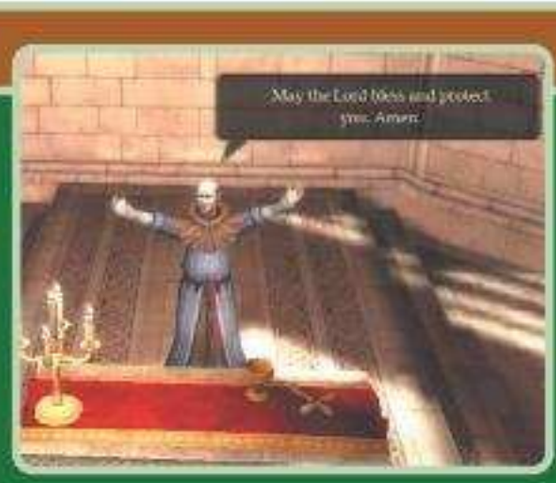
Кроме того — у The Guild 2, наверное, самый неудобный за всю историю экономических стратегий интерфейс. Любое, даже самое простое действие вроде продажи на базаре вязанки дров будет вызывать долгие мучения. Что же касается системы автоматизации производства и системы горячих клавиш (которые нельзя переназначить), то их, похоже, придумывал один и тот же человек — непонятно, то ли, мазохист, то ли диверсант.

■ ■ ■

И все же. Авторов The Guild 2, этих веселых и улыбчивых немцев из **4HEAD**, которые еще два месяца назад перемигивались с нами в бизнес-центре GC'2006, нужно, конечно же, высечь. На фоне общей гениальной концепции все глупые и нелепые недоработки разработчиков по геймплею и интерфейсу (на убийственные «тормоза» уже ладно, можно закрыть глаза) смотрятся как форменное издевательство. Бюргеры, конечно, уже рвут волосы на всевозможных местах и в течение двух месяцев обещают исправить все патчами (которые в том числе кардинально переделают весь экономический баланс)... Но первое впечатление — уже испорчено.

А если объективно — то попытка №2 по созданию «симулятора средневековой жизни» засчитывается как «в целом успешная». Главное — не поймите нас неправильно. The Guild 2 — самый прямой наследник Europa 1400, которая, если помните, «чуть ли не шедевр». Несмотря на все, это *действительно* очень хорошая игра, в которую очень хочется но, к сожалению, совершенно невозможно играть. ■

Уже даже не смешно



По какой-то недоброй традиции последнего времени **The Guild 2** появилась в официальной продаже в практически неиграбельном виде. У одной половины купивших игру сразу после релиза уровни загружались по десять-пятнадцать минут, у другой — все намертво повисло в самых неожиданных местах. И, конечно же, поголовно у всех The Guild 2 дико тормозила (даже на топовых системах).

На момент сдачи этого номера в печать для английской версии игры не существует *ни одного* официального патча. Но сетевые умельцы, как обычно, уже написали хитрую инструкцию, при помощи которой можно частично поставить немецкий патч на английскую версию (чтобы это сделать, нам пришлось несколько раз переписывать параметры системных файлов игры и редактировать реестр Windows). От фатальных вылетов и смертельного падения FPS эти пляски с бубном вроде спасают, но несильно.

Что же касается официальной русской версии, то, по нашей информации, она уже будет включать все вышедшие к тому времени патчи.

- ✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ✔ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Симулятор общественной, политической и семейной жизни частного средневекового предпринимателя, с элементами экономического симулятора и идеями The Sims. Несмотря на весь ужас формулировки — местами невероятно интересно.

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	5.0

РЕЙТИНГ 7,0

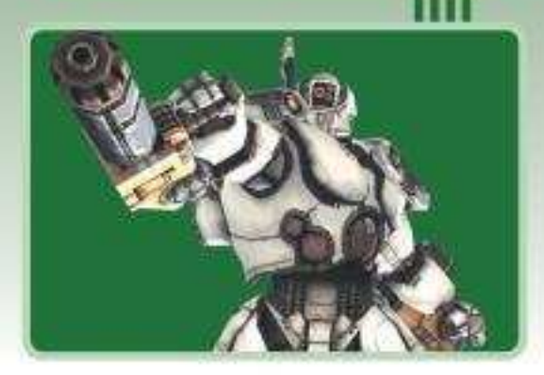
E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР СТРАТЕГИЯ

- ИЗДАТЕЛЬ
  THQ
- ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
  БУКА
- РАЗРАБОТЧИК
  RELIC ENTERTAINMENT
- ПОХОЖЕСТЬ
  СЕРИЯ WARHAMMER 40 000: DAWN OF WAR
- МУЛЬТИПЛЕЕР
  ИНТЕРНЕТ, ЛОКАЛЬНАЯ СЕТЬ
- КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
  ОДИН DVD
- САЙТ ИГРЫ
  WWW.DOW-DARKCRUSADE.COM

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 GHZ, 512 MB, 64 MB VIDEO
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2,4 GHZ, 512 MB, 128 MB VIDEO



WARHAMMER 40 000: DAWN OF WAR — DARK CRUSADE

Степан Чечулин

Руководство **Relic** можно смело отливать в бронзе — в этом году они внесли ощутимый вклад в развитие игровой индустрии вообще и жанра RTS в частности. Вот уже второй раз подряд они демонстрируют высокий класс — аддоны к их орденоносной **Warhammer 40 000: Dawn of War** небезосновательно претендуют на звание полноценных игр.

Причины успеха вполне очевидны — Relic, чуть было не потеснившие **Warcraft III**, не ленятся каждый раз заново изобретать велосипед. В Dawn of War мы получили блестящий мультиплеер вкупе с интересной, но изрядно обрезанной одиночной кампанией. В **Winter Assault**, первом из дополнений, ошибки были исправлены. К действительно интересному сюжету прилагались четыре играбельные расы и неожиданная возможность сыграть за две враждующие фракции на одной карте. Ставка была сделана на сценарий, но вместе с ним местные сражения отчего-то потеряли в масштабности, зато приобрели тотальную заскриптованность и деревянный AI. Как выяснилось, свободу и знатный мордобой создатели оставили для своего следующего аддона — **Dark Crusade**.

Огонь, иди за мной

Прежде всего, забудьте о сколько-нибудь внятном сюжете. Семь рас (подробности см. в нашей врезке) сошлись в жестокой битве за стратегически важную планету Кронус. Вы выбираете приглянувшуюся сторону и вступаете в битву. Победа достигается путем тотального захвата Кронуса и безжалостного уничтожения конкурентов.

Исчезла фиксированная миссионная структура — вместо нее Relic прикрутили к игре полноценный макростратегический режим. Кронус заботливо разделен на сектора, которые предстоит захватить. Каждая такая зона не только обладает уникальными бонусами (вроде космопорта, с чьей помощью можно десантироваться в любую точку глобальной карты), но и генерирует каждый ход так называемые «очки захвата». На эти самые очки вы, во-первых, укрепляете завоеванную территорию, а во-вторых, приобретаете особо сильных юнитов, которые десантируются на поле брани вместе с главгероем.

Базовый геймплей практически не изменился — он по-прежнему строится на захвате стратегических точек, возведении базы и сложноорганизованных апгрейдах. Следуя принципу «свободу во всем», разработчики сняли все ограничения на продвижение по дереву технологий, так что даже в самом начале кампании вы можете натравить на соперника мощную бронетехнику, ходячих терминаторов и прочие радости жизни. Враг, правда, тоже не дремлет и буквально в первой миссии внушительно огрызается.

Списав со счетов сюжетные перипетии и заскриптованные уровни, Dark Crusade полностью сосредоточилась на собственных битвах. Итогом такого смещения ориентиров явились самые адреналиновые и чудовищно кровавые схватки в истории серии. Отныне в одном не самом крупном сражении запросто может сойтись пара сотен юнитов с каждой стороны. После боя, как нетрудно догадаться, карта оказывается натурально утрамбована трупами (убитые солдаты не исчезают).

Кроме того, AI на этот раз оказался действительно грозным противником. Наш электронный друг буквально сразу навязывает агрессивную манеру игры, так что не удивляйтесь, если в первые же минуты после начала боя к вам на базу наведается отряд пехоты во главе с героем. Чтобы выжить в таких условиях, приходится буквально выбивать мышкой азбуку Морзе, стремительно возводя здания и заказывая юниты. Плюс кремниевый умник отказывается

Когда на базу вламываются рассвирепевшие некроны, самое время уносить ноги.

Двухлетней давности движок по-прежнему выглядит конкурентоспособно.

Большая стирка

Если в двух прошлых частях сериала нам разрешали порулить лишь отдельными участниками конфликта, то в **Dark Crusade** разработчики позволили взять под свой контроль любую из семи сторон. С пятью расами мы уже знакомы по предыдущим сериям, две другие — новички

Space Marines

Главный герой: Davin Thule

Наши старые знакомые еще со времен оригинальной Dawn of War. Вокруг Space Marines, вообще говоря, крутился сюжет первой части. В Dark Crusade они все так же сильны и полагаются на силу десантных отрядов, роботов и танков совершенно сокрушительной мощи.

Imperial Guard

Главный герой: Lucas Alexander

Впервые появившись в аддоне **Winter Assault**, имперские гвардейцы по-прежнему делают ставку не на пехоту (она у них довольно слабая), а на бронетехнику. И еще разрушительную артиллерию: только они могут строить самоходные орудия, успешно накрывающие огнем чуть ли не всю карту.

Orks

Главный герой: Warlord Gorgutz

Редакционные любимцы, регулярно выкрикивающие непечатное и отправляющиеся в бой исключительно огромной толпой. Орки, как и раньше, берут не силой оружия, а количеством и скоростью постройки юнитов и зданий. Пока космодесант только закладывает казармы, орки уже сотнями атакуют их базу.

Chaos

Главный герой: Eliphas Inheritor

Порождения тьмы и, по совместительству, главные враги благородных космодесантников по-прежнему сильны, но по стилю боя очень похожи на своих главных конкурентов. Так же как и космодесант, они обладают сильной пехотой и производят разрушительных роботов, способных испортить жизнь кому угодно.

Eldar

Главный герой: Farseer Taldeer

Главные поборники порядка и справедливости, эльдары сильны, прежде всего, своими технологиями, которые позволяют им вытворять смертельно опасные для врага фокусы. Минус в том, что для их разработки требуется время, а противник его просто так не дает.

Necrons

Главный герой: Necron Lord

Новая раса, дебютировавшая в **Dark Crusade**. Ходячие скелеты, закованные в броню и стреляющие энергией — сущая напасть для любой расы.

Убить некронов предельно сложно, но это еще полбеды. Убитые юниты регулярно оживают в самый неподходящий момент и устраивают опешившему врагу натуральную кровавую баню.

Tau Empire

Главный герой: Shas'o Kais

Еще одни новички в мире Warhammer 40 000. Как показывает практика, солдаты империи Тау — самые грозные воины из всех прочих рас. Их тяжелая пехота одинаково успешно крушит как бронетехнику, так и пехоту. Кроме того, многие войска Тау оснащены стелс-технологиями, благодаря чему они могут истреблять целые отряды врагов, не получая ответных зуботычин.

посылать волны солдат под огонь ваших защитных пушек — он непрерывно ищет слабые места в обороне, комбинирует войска и вообще ведет себя по-хамски. Особо крупные сражения теперь с легкостью длятся по три-четыре часа (!), а финальные схватки заставляют вспомнить светлые времена **Starcraft: Brood War**.

Наконец, в Dark Crusade появились полноценные герои (по одному у каждой расы), принимающие активное участие в битвах и, как водится, повышающие свой уровень. Правда, ценные очки опыта выдаются не просто так, а исключительно за особые свершения: отбили три раза нападения на сектор — получите звездочку на погоны. Провели успешную атаку особо крупной локации — распишитесь в повышении звания. Если скрупулезно выполнять задания, то к концу игры из обычного героя вполне можно вырастить ходячую машину смерти, способную одной левой прихлопнуть целый отряд противника.

Движок двухлетней выдержки, конечно, уже не производит былого впечатления, но Relic одной только ловкостью рук (читай: сочными спецэффектами и роскошным звуком), заставляют Dark Crusade выглядеть конкурентоспособной даже на фоне собственной **Company of Heroes**.

■■■

Два выдающихся дополнения для RTS, чуть было не похоронившей Warcraft III, — это, безусловно, очень и очень внушительный результат. Dark Crusade успешно развивает заложенный в оригинальном Dawn of War потенциал. И даже неуместный, казалось бы, макрорежим на деле оборачивается дополнительной свободой. Плюс, конечно, местные битвы, исполненные какой-то запредельной ярости. И вот тут все зависит от нас с вами. Если Dark Crusade оправдает коммерческие ожидания Relic, то третий аддон не заставит себя ждать. Так что давайте им поможем — очень уж интересно, что они там придумают. ■

- ☑ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ■ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ■ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ☑ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 100%

ДОЖДАЛИСЬ?

Аддон самых что ни на есть голубых кровей. К вашим услугам изрядно обновленный геймплей, масштабные и предельно яростные сражения. Плюс две новые расы.

ГЕЙМПЛЕЙ	9.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	9.0

РЕЙТИНГ ИГРОМАНИИ 8,5

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

NBA LIVE 07

Владимир Крошилин

ЖАНР СПОРТИВНЫЙ СИМУЛЯТОР

- **ИЗДАТЕЛЬ** EA SPORTS
- **РАЗРАБОТЧИК** EA CANADA
- **ПОХОЖЕСТЬ** NBA LIVE 06
- **МУЛЬТИПЛЕЕР** ИНТЕРНЕТ, ЛОКАЛЬНАЯ СЕТЬ
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ** ОДИН DVD
- **САЙТ ИГРЫ** WWW.EASPORTS.COM/NBALIVE07

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1,3 GHZ, 256 MB RAM, 32 MB VIDEO
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2,4 GHZ, 512 MB RAM, 128 MB VIDEO

Сотрудникам **EA Canada** не позавидуешь — начиная с 1993 года они исправно пополняют внушительный набор спортивных игр очередными редакциями. За сравнительно короткий период обновляется сразу четыре ключевых продукта: **NHL**, **Tiger Woods PGA Tour**, **FIFA** и **NBA Live** (**Madden NFL** занимаются коллеги из **EA Tiburon**). Разумеется, все с порядковыми номерами, соответствующими новому спортивному сезону. По понятным причинам выдумывать из года в год очередные нововведения становится все труднее — с каждым новым продуктом ощутимых изменений становится все меньше.

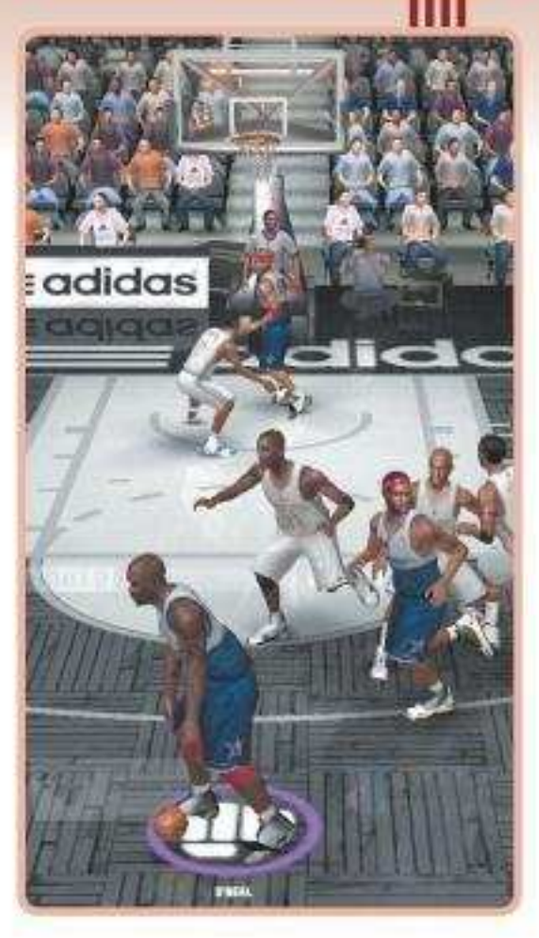
Плюс к устоявшемуся было списку платформ добавился еще Xbox 360 (а впереди еще **PlayStation 3** и **Wii**), для которого надо делать более совершенный движок. В нынешнем году все представители спортивной линейки **Electronic Arts** заражены болезнью самоповторения, осложненной острой графической недостаточностью. **NBA Live 07**, о котором сейчас пойдет речь, не исключение.

В десяточку

В нынешнем сезоне насчитывается десять режимов, некоторые из которых разбиты на подразделы. В NBA All-Star Weekend сначала идет соревнование новичков, потом состязание среди мастеров трехочковых бросков, затем за дело берутся любители зрелищных слэмданков. Под занавес на площадке встречаются команды всех звезд. Freestyle Challenge частично дублирует набор развлечений из NBA All-Star Weekend, но здесь не надо ждать своей очереди: соперник бросает мяч в одно кольцо, а вы — в другое. Для желторотиков предусмотрены три вспомогательных режима: Individual Practice, Slam Dunk Showdown и 1 on 1.

Play Now представляет собой банальный товарищеский матч. Вы можете выбрать один из 30 клубов Национальной баскетбольной ассоциации, сборную восточного или западного побережья, звезд Европы или всего мира, а также легенд последних пяти десятилетий прошлого века. Почему-то в dream team 90-х опять не нашлось места его воздушеству Майклу Джордану.

Концепция Dynasty Mode не изменилась — вы по-прежнему выступаете в роли главы клуба, совмещающего функции менеджера с тренерскими обязанностями. Наконец-то среди помощников появился специалист, который занимается сбором полезной информации, налаживанием контактов с прессой и прочими организационными вопросами. Существенная роль теперь отводится оценке настроений внутри команды. Чем ниже настроение баскетболистов, тем сложнее им прийти в себя после трудного поединка. Обилие гостевых матчей может негативно отразиться на физической подготовке. Так что в начале сезона рекомендуется тщательно продумать календарь встреч, иначе к стадии плей-офф ваши ведущие игроки будут пить антидепрессанты в лазарете.



По ходу сезона вы накапливаете призовые очки, которые можно потратить в разделе NBA Store. Ассортимент магазина невелик: несколько моделей кроссовок от Jordan и Reebok, скины для основного меню с лицами популярных баскетболистов, пять стильных татуировок и один музыкальный трек. Кстати, о музыке. Среди сезонных любимцев (**Gorillaz** и **Gnarls Barkley**) обна-

Защитные ряды следует выстраивать еще на дальних подступах к кольцу.

Звезды 50-х годов выступают на площадке старого образца.

ружился особо выдающийся хит — **The Black Eyed Peas**, перепевающие босса-нова классику Серджио Мендеса Mas Que Nada.

Потому что мы банда

Как и год назад, геймплей в большей степени ориентирован не на командные, а на индивидуальные действия. Даже в составе самого слабенького клуба найдется пара-тройка игроков, которые обладают уникальными навыками. Высоченные ребята без проблем продавливают оборону соперника и вколачивают мячи в кольцо, более юркие баскетболисты «накручивают» на крохотном участке площадки сразу несколько человек, кто-то специализируется на снайперских бросках из трехочковой зоны, есть игроки, занимающиеся подбором мяча после отскоков. Всего в NBA Live 07 существует восемь особенностей (в прошлой серии было шесть).

Звезды обладают комбинацией умений. Они могут и перехват сделать, и замысловатый пас из-за спины отдать, и из неудобного положения точный бросок выполнить. Следить за действиями таких универсалов — сплошное удовольствие, но при этом происходящее на экране имеет мало общего с реальной жизнью. Потому как сделать пять-семь слэмданков за одну четверть просто нереально. Ну и, вообще говоря, в баскетболе побеждают не одиночки, а те команды, чей тренер в состоянии заставить работать своих «звезд» на коллектив. За примерами далеко ходить не надо — легендарный Chicago Bulls середины 90-х годов сплошь состоял из выдающихся игроков, но при этом никто не тянул одеяло на себя. Под руководством железного Фила Джексона Майкл Джордан, Скотти Пиппен и компания за восемь сезонов завоевали шесть чемпионских титулов.

Всем тем, кто видел предыдущие версии сериала, NBA Live 07 покажется более сложной. Искусственный интеллект научился новым тактическим приемам: во время игры в обороне соперник ощутимо старается не пропустить вас на свою половину площадки. Если вы все-таки закрепились в чужой зоне, то не спешите прорываться к кольцу. Попробуйте раскачать защитные позиции за счет быстрой перепасовки. Кто-нибудь рано или поздно совершит обидную ошибку, за которую в реальной жизни товарищи по команде отхлестали бы в раздевалке мокрыми полотенцами. Атакующие действия AI сводятся к стремительным прорывам к вашему кольцу. В позиционной атаке компьютер чувствует себя менее комфортно. Если вы грамотно расставили своих игроков, плеймейкер противника будет долго стучать мячом о паркет, после чего от безысходности решится на дальний бросок или отбросит спортивный снаряд своему товарищу. Дескать, разбирайся с ними сам, а я тут ни при чем.

И смех, и слезы

Визуально новая NBA выглядит, конечно, плачевно. Беспорядочные консольные связи привели к ожидаемому результату — обладатели hi-end-компьютеров наслаждаются картинкой уровня PlayStation 2, и тут ничего попишешь.

В статике спортсмены из NBA 07 похожи на привычных буратин с растопыренными конечностями для приема мяча. В динамке все это безобразие несколько оживает, но некоторые анимации движений выглядят крайне неестественно. Создается такое ощущение, что баскетболисты отдают пас не руками, а какими-то другими частями тела. Остался на месте и другой известный недочет. Казалось бы, все спортсмены обуты в навороченные кроссовки со специальными подошвами, которые помогают более уверенно держаться на блестящем паркете. Но когда смотришь за их движениями, кажется, что на самом деле на площадку вышли хоккеисты, которые скользят на коньках по толстому слою льда. Разработчики до сих пор не исправили целый ряд ощутимых багов — так, у сидящих на скамейке запасных игроков ноги не попадают в шорты, а носки кроссовок комично залезают в обувку соседа. Когда гости исполняют штрафные броски, из колонок доносится характерный звук стука нескольких сотен надувных палок. Но почему-то ни один из многочисленных фанатов не держит в руках столь грозное психологическое оружие.

Народ на трибунах напоминает покрытых нафталином марионеток из кукольного театра. Все их действия подчинены скромному набору скриптов. Ниточка дергается — и вот похожие друг на друга болельщики в едином порыве аплодируют автору красивого финта, точного трехочкового броска или умопомрачительного слэмданка. Потянули за другую ниточку — восторженные люди вскакивают со своих мест и начинают размахивать руками. И так повторяется из раза в раз. Данная схема применяется и в остальных спортивных симуляторах от EA Canada. Но при этом не следует забывать, что в NHL фанаты спрятаны за пластиковыми стеклами, а в FIFA расположены на почтительном расстоянии от поля. Зато в NBA зрители максимально приближены к паркету, поэтому этот коллективный марионеточный беспредел виден как на ладони.

■■■

К сожалению, фанатам сериала нынешняя версия покажется малооригинальной. Многие геймплейные фишки эксплуатируются разработчиками на протяжении нескольких лет, а новые особенности не то чтобы вдохновляют на покупку.

Детище EA Canada больше всего напоминает латиноамериканскую мыльную оперу. Наблюдать одно и то же давно надоело, но прекратить просмотр невозможно. Очень трудно отказаться от того, что плотно вошло в жизнь. Так что мы, следуя афоризму Николая Фоменко про мышей и кактус, плачем, но в очередной раз надеемся на лучшее. ■

Звезды НБА в Москве

Антон Понкрашов оставляет хваленых американцев не у дел.

В начале октября в рамках NBA Europe Live Tour в Россию пожаловала команда «Лос-Анджелес Клипперс». Одним из спонсоров турнира выступила торговая марка EA Sports. Клуб НБА провел на площадке УСК ЦСКА два матча. 6 октября американские гости в упорном поединке одолели серебряных призеров отечественного чемпионата — подмосковные «Химки». А вот седьмого числа прославленные «Парусники» остались не у дел. Чемпион России и Евролиги УЛЕБ столичный ЦСКА выиграл все четверти и завершил поединок с итоговым счетом 94:75. Если верить статистике, то это было самое крупное в истории поражение клуба НБА зарубежной команде. Наши превзошли хваленых заокеанских звезд почти по всем игровым компонентам (результативные передачи: 17—2; перехваты: 16—5) и уступили лишь по количеству подборов: 36—43. Самым результативным игроком матча стал 30-летний защитник армейцев Траджан Лэнгдон.

- ✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 70%

ДОЖДАЛИСЬ?

NBA Live 07 снабжена окончательно устаревшей картинкой и внушительным возом визуальных и звуковых багов. С другой стороны, сколько-нибудь ощутимых альтернатив продукции EA Canada у нас нет, так что остается только уповать на усопшую совесть разработчиков.

ГЕЙМПЛЕЙ	7.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	6.0

РЕЙТИНГ 7,0

ЖАНР: ГЛОБАЛЬНАЯ СТРАТЕГИЯ

- **ИЗДАТЕЛЬ**
  PARADOX INTERACTIVE
- **РАЗРАБОТЧИК**
  PARADOX INTERACTIVE
- **ИЗДАТЕЛИ В РОССИИ**
  1С
  SNOWBALL.RU
- **ЛОКАЛИЗАТОР**
  SNOWBALL.RU
- **ПОХОЖЕСТЬ**
  СЕРИЯ VICTORIA
- **МУЛЬТИПЛЕЕР**
  ИНТЕРНЕТ, ЛОКАЛЬНАЯ СЕТЬ
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ**
  ОДИН CD
- **САЙТ ИГРЫ**
  WWW.PARADOXPLAZA.COM/VR.ASP

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
450 MHZ, 128 MB, 4 MB VIDEO
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
800 MHZ, 256 MB, 16 MB VIDEO

VICTORIA: REVOLUTIONS

(ВИКТОРИЯ. РЕВОЛЮЦИИ)

Миша Вербицкий

Семь лет назад шведская компания **Paradox** порадовала любителей стратегических игр мегапопулярной **Europa Universalis**; через год на том же самом движке вышла **Europa Universalis II**, еще более популярная.

Сегодня Paradox все так же продолжает выпускать глобальные стратегии с одинаковой графикой, одинаковым движком и одинаковым интерфейсом. Меняются (усложняются) только правила, и новейшие Paradox-игры («**Виктория**», «**День Победы**») моделируют исторические события уже вплоть до мельчайших деталей.

Место под Солнцем

Victoria: An Empire Under the Sun (переведенная людьми из **snowball.ru** как просто «**Виктория**») моделировала исторические события с 1836 по 1920 годы. Почти целый век. Моделировала чрезвычайно детально — «Виктория» оперировала большим массивом информации, чем десяток учебников и энциклопедий. Один из авторов игры по профессии преподаватель истории, и это сказывается: карта Земли поделена на несколько тысяч регионов; в каждом живет несколько групп населения (в среднем пять-десять, хотя может доходить и до ста). Все эти людишки работают, производят и потребляют по пятьдесят различных продуктов, каждый имеет довольно сложный спектр политических и религиозных предпочтений; платят налоги, а при недостаточно нежном обращении могут эмигрировать либо устроить восстание и свергнуть правительство.

«Виктория» невероятно сложна. До того сложна, что описание игровой партии (длящейся зачастую по нескольку месяцев) породило специальный жанр литературы — AAR (After Action Report). Люди кропотливо и с увлечением записывают перипетии своих игровых приключений. На сайте Paradox выложена не одна сотня подобных описаний, длиной в пухлую повесть и изрядно разбавленных беллетристикой (от детектива до порнографии).

Помимо естественных в рамках игровой механики событий (банкротств, войн, революций и так далее), в игру закодированы сотни эпизодов, мягко подталкивающих исторический процесс к реальной (или альтернативной) истории. При соблюдении определенных условий может случиться нечто непредвиденное — отношения двух стран (скажем, России и Турции) неожиданно ухудшатся, что может привести к русско-турецкой войне в 1854; связанные с Турцией союзническими обязательствами Англия и Франция могут принять участие в этой войне, высадившись в Севастополе. А остальное, как говорится, история.

В разных играх разные исторические эпизоды играют по-своему (к примеру: на стороне Турции в Крымскую войну могут выступить штук пять европейских государств, а может так случиться, что не выступит ни одного или даже самой войны не будет). Поэтому ход истории в каждой партии «Виктории» уникален, ну а любителям подробностей можно легко добавлять собственные исторические эпизоды и исправлять неаккуратности оригинала. Наиболее известна глобальная модификация под названием VIP (Victoria Improvement Project) с исправленными по энциклопедиям таблицами населения и тысячами дополнительных исторических эпизодов.

Революции

Собственно, теперь о главном. Все не новые в общем-то игры «Виктория» были так подробно описаны по одной очень простой причине — этой осенью авторы игры наконец-то проснулись и решили выпустить продолжение — **Victoria: Revolutions**. От единственного на сегодняшний день официального аддона все ожидали миллиона новых исторических эпизодов, но Revolutions затрагивает только игровую механику, с историческим творчеством прекрасно справляются сами игроки.

Основные изменения относятся к политике. В «Виктории»

К польско-украинской границе подтянулось 80% всех пехотных войск Российской Империи... «А город подумал — ученья идут».

Парадоксов друг

Шведы из **Paradox Interactive** вот уже почти семь лет делают одну и ту же игру. Вернее, конечно, делают разные игры — но неспециалисту на глаз отличить «**Викторию**» от, например, «**Крестоносцев**» решительно нет никакой возможности. Ниже мы приводим список основных вех Paradox на ниве жанра глобальных исторических стратегий. Если вы считаете себя любителем глобальных стратегий, но по каким-то причинам не видели эти игры, то спешите скорее приобщиться. А то как-то стыдно даже.

Europa Universalis (2000)

Разлинованная карта Европы XV века и размеренное передвижение фишек под музыку барокко. Именно в Europa Universalis впервые зарождается игровая концепция под названием «глобальный симулятор исторических процессов в реальном времени». Развивать провинции, воевать с варварами и торговать с другими оказалось настолько интересно, что игра моментально становится жанровым хитом и уже в следующем году выходит сиквел — **Europa Universalis 2**.

Hearts of Iron (2002)

Попытки Paradox поиграть по тем же правилам, но в другую историческую эпоху приводят к оглушительному успеху. Вокруг **Hearts of Iron** (в русском издании — «День Победы») быстро собирается дружное комьюнити «любителей исторических симуляций эпохи Второй Мировой», а до — как показатель успеха и популярности — игру тут же запрещают в Китае. Причина простая: Тибет и Синцзян в Hearts of Iron изображены независимыми государствами, а современные власти КНР так не считают.

Victoria (2003)

Та самая «**Виктория**», чей аддон мы сегодня рецензируем. Снова смена сеттинга: на этот раз под раздачу попадает эпоха викторианской Европы. На этот раз Paradox четко ориентировалась на аудиторию фанатов, так что игра получилась крайне сложная и перегруженная микроменеджементом и детальной экономикой. Впрочем, хардкорщикам и этого было мало, так что сегодня они наконец-то получили в свое распоряжение аддон. Сложный, как мы не знаем что.

Crusader Kings (2004)

И последняя на сегодняшний день смена исторической эпохи. На этот раз у нас на дворе период крестовых походов и исторической встречи Запада с Востоком.

Ко всем привычным головным болям игр серии в **Crusader Kings** добавилась Римско-католическая церковь, бесконечные интриги среди европейских августейших фамилий, кондовая средневековая дипломатия, а также набирающая обороты великая арабская цивилизация.

имелся довольно сложный политический и партийный механизм, но все многообразие партий доселе практически не влияло на игровой процесс — по сути, они отличались только названиями и тем фактором, что разные группы населения симпатизировали разным партиям и могли начать бунтовать, если к власти пришла не особо приятная им политическая сила.

Теперь партийная политика имеет непосредственное влияние на экономику. Самое важное нововведение — в зависимости от того, кто стоит у власти, поразному строится и подход к экономике страны. Коммунистические, фашистские и прочие авторитарные государства тяготеют к плановой экономике, тогда как в более демократичных странах действуют принципы свободного рынка. То есть игрок сам не может построить вообще ничего, за него все основные решения о строительстве и инвестициях принимают местные капиталисты и олигархи. (Что, впрочем, иногда и хорошо — с выходом аддона появилась возможность играть в «Викторию» как в своеобразный **SimCity**: капиталисты взяли на себя наиболее трудоемкие работы по строительству фабрик и железных дорог).

Немалое влияние на игру оказывают и другие аспекты партийной политики. Если правящая партия недружелюбно относится к меньшинствам, вы не сможете менять их род занятий (то есть делать, к примеру, из крестьян фабричных рабочих). Если ваша партия религиозная, вы не сможете делать рабочих из священников, а если антирелигиозная — то наоборот. Если она антивоенная, вам будет трудно призывать солдат и объявлять войны, а если в стране правят милитаристы — солдаты никогда не согласятся стать рабочими... Короче — варианты тут бывают разные. А чтобы у игрока не было соблазна постоянно менять политический режим, то каждый раз, когда на выборах проигрывает любимая партия какой-то группы населения, эта самая группа делается агрессивнее и после десяти внеочередных выборов подряд ваше государство, скорее всего, превратится в постоянно бунтующий вертеп насилия и анархизма.

К продолжительности игры в аддоне добавлено пятнадцать лет (раньше все заканчивалось в 1920-м, теперь — в 1935-м); причем дата окончания «Виктории» совпадает с началом событий **Hearts of Iron 2: Doomsday** (в нашем прокате — «**День Победы 2**»), уже другой стратегии от Paradox. Мало того, в игру даже встроен конвертор сохранений, превращающий «сейв» Revolutions 1936-го года в начальную позицию для «Дня Победы».

Также всякого мелкого до кучи. Древо технологий приросло двадцатью с лишним новыми достижениями; но с другой стороны — появились и ограничения. Половину имеющихся в игре технологий теперь нельзя исследовать раньше определенной даты. Механизм колонизации изменен радикально и привязан к техническому прогрессу, ну а скорость колонизации ограничена — в аддоне никакое государство не может колонизировать больше четырех провинций за раз.

■■■

Как заметил один рецензент «**Виктории**», в эту игру весьма неприятно играть, но чрезвычайно увлекательно смотреть, как в нее играет кто-то другой. С выходом Revolutions садомазохически недружелюбный интерфейс стал чуть менее недружелюбным, а увлекательности в игровом процессе добавилось сверх всякой меры. Так что вот. ■

✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 90%

ДОЖДАЛИСЬ?

Долгожданный аддон к «Виктории», одному из лучших стратегических симуляторов истории XIX века. Исправлен интерфейс, улучшен политико-экономический механизм... И вообще все стало в разы интереснее.

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	3.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	4.0

РЕЙТИНГ ИГРОМАНИИ 7,0

F.E.A.R.
EXTRACTION POINT

Согласно распространенному мнению, все романтики рано или поздно устают от постоянной борьбы с окружающей их действительностью и превращаются в прожженных циников. **Monolith Productions** — это как раз такие циники и есть. Намучавшись с гениальными, но изрядно недооцененными **No One Lives Forever** и **Tron 2.0**, они решили подзабить на искусство и перейти к производству чистокровных блокбастеров — сначала был посредственный аддон **Contract J.A.C.K.**, потом — хорошие, но сугубо проходные **F.E.A.R.** и **Condemned**. **F.E.A.R.: Extraction Point** так и вовсе отдали на поруки гастарбайтерам из **TimeGate Studios**, за душой у которых нет ничего, кроме средней руки стратегий **Axis & Allies** и **Kohan**. Нельзя сказать, что TimeGate Studios ударила в грязь лицом, но аддон к самому видному шутеру прошлого года определенно мог быть и лучше.

Снова в теле

Extraction Point без всякой паузы берет старт ровно в том же самом месте, где закончился оригинал. Вертолет, на котором уносили ноги Джин-Сун Квон, Дуглас Холидей и главный герой, все-таки разбился (те, кто прошел оригинальный **F.E.A.R.**, сразу поймут почему), и им вновь приходится искать пусть к спасению. В качестве точки сбора (это и есть extraction point) выбирают местную больницу. Больше спасать, в общем-то, и некого — жители бесследно исчезли.

Клоноспецназовцы в первые несколько минут стоят истуканами (последствия взрыва), но затем на пути у главного героя вырастает неутомимый Пакстон Феттел и все начинается сначала. Некоторые ключевые персонажи, пережившие оригинал, погибают, но есть подозрение, что они могут воскреснуть в следующей части.

По большому счету, перед нами ровно тот же самый F.E.A.R., только раза в два короче. На нас регулярно накатывают волны спецназа, непонятные призраки, то и дело начинаются видения. Лампочки периодически гаснут, с потолка капает кровь, в радио трещат помехи.

Играть, как и прежде, можно только с использованием замедления. Честный бой со сколько-нибудь значительными силами противника обычно заканчивается вашей гибелью, потому что игра для этого просто не приспособлена — враги слишком меткие, быстрые и сообразительные, а каждое попадание снимает очень уж много здоровья. Новое оружие — ракетницу, импульсную винтовку, лазерную установку, тяжелый пулемет — дают нечасто, в основном приходится воевать со старыми стволами. В целом, с геймплеем у игры все в порядке, что и понятно — чтобы испортить его, надо специально постараться.

Замедление все-таки читерская штука. Стоит только его включить, и противников уже ничто не может спасти — ни скорость, ни сообразительность. Может, лучше было его вообще не делать?..

Что же касается всего остального, то здесь все уже не так весело. Во-первых, игра чудовищно тормозит. Графика за год не изменилась ни на грамм, но на том же самом компьютере (Athlon 64, 2 Гб оперативной памяти, GeForce 7800 GTX с 256 Мб), на котором оригинальный F.E.A.R. бегал как миленький, Extraction Point умудряется иногда выдавать *один кадр в пять-шесть секунд*. Причем тормозит она очень избирательно: в одних местах вообще нет никаких проблем, а в других приходится играть, стиснув зубы. Почему так получилось, вполне понятно — разработчики попросту решили не заморачиваться столь малозначительной вещью, как оптимизация.

И вторая проблема: сюжет, который и в оригинале-то осмыслить было непросто, окончательно отпустили в свободное плавание. То есть если в F.E.A.R. вы внимательно слушали все телефонные разговоры и ловили каждую реплику персонажей, то в финале у вас вырисовывалась более-менее четкая картина происходящего. В Extraction Point авторы просто нагнали туману, но объяснить что бы то ни было не удосужились. Например, Альма теперь вроде как выступает на стороне главного героя и даже помогает ему, но при этом не забывает периодически устраивать сеансы шоковой терапии — то видение какое-нибудь организует, то высунется откуда-нибудь неожиданно. Зачем она это делает, решительно непонятно.

Ну а еще изрядно задолбала однообразность уровней: склады, метро, промышленные объекты, офисы, снова склады... После завершения игры вы с трудом сможете назвать хотя бы два-три запоминающихся места.

■■■

Поймите нас правильно: Extraction Point — хорошая игра, которая будет интересна практически всем, кто играет в шутеры, и особенно тем, кто еще не ознакомился с оригиналом. Раздражает лишь то, что разработчики не только не сделали ничего для исправления недостатков оригинала, но и усугубили их. Выпускать недоделанные игры сейчас, конечно, в порядке вещей, но, честное слово, надо же и меру знать. ■

ИЗДАТЕЛЬ
VIVENDI GAMES
РАЗРАБОТЧИК
TIMEGATE STUDIOS
MONOLITH PRODUCTIONS
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ/ЛОКАЛИЗАТОР
СОФТ КЛАБ
ПОХОЖЕСТЬ
■ F.E.A.R.
■ CONDEMNED: CRIMINAL ORIGINS
■ СЕРИЯ HALF-LIFE
МУЛЬТИПЛЕЕР
ИНТЕРНЕТ, ЛОКАЛЬНАЯ СЕТЬ
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:
ДВА CD / ОДИН DVD
САЙТЫ ИГРЫ
■ WWW.WHATISFEAR.COM
■ WWW.SOFTCLUB.RU/GAMES/GAME.ASP?ID=10581

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,7 GHZ, 512 MB, 64 MB VIDEO
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 GHZ, 1 GB, 256 MB VIDEO

Концовка игры не оставляет сомнений в появлении продолжения. В котором, как водится, нас ждут несравнимо большие свершения, чем то, через что мы уже прошли.

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 60%

ДОЖДАЛИСЬ?

Extraction Point — обычный аддон, который не привносит почти ничего нового, но зато жизнерадостно паразитирует на имени F.E.A.R. Все, что было хорошего в F.E.A.R., сделано на том же уровне, все, что было плохого, — стало хуже.

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ ИГРОМАНИИ 7,5

Акелла

ЖАНР КОСМИЧЕСКИЙ ACTION

ТАРА ХРОНИКИ

На протяжении миллионов лет вселенная жила в мире. Но времена изменились. Война с жестокой расой Дэ-Хэттэ заставила поселенцев орбитальных городов покидать насиженные места и искать убежище в далеких звездных системах.

Однажды небольшой флот из двух военных крейсеров и научного судна прибыл в отдаленную систему Антэрра, к которой вела закрытая миллионы лет назад магистраль неизвестной расы. Здесь были найдены руины древнего города Оззах.

Теперь у человечества появилась хрупкая надежда на то, что эта находка поможет остановить глобальный катаклизм и положить конец затянувшейся битве за выживание во вселенной.

Реклама

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М Видео" и "ВидеоЛенд"

© 2006 Kvazar Studio (разработчик)
© 2006 ООО «Акелла». Все авторские и имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии
Все авторские и имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется.
Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com Игры с доставкой www.cdgames.ru
Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, nataly@cdnavigator.ru Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@msgbox.ru,
Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, akellarostov@aaanet.ru Новосибирск, (383)227-74-64, akellansk@akella.com
Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua
Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.

Дмитрий Карасев

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР СТРАТЕГИЯ

STRONGHOLD: LEGENDS

ИЗДАТЕЛЬ
2K GAMES

РАЗРАБОТЧИК
FIREFLY STUDIOS

ПОХОЖЕСТЬ
- CAESAR 3
- THE SETTLERS
- AGE OF EMPIRES

МУЛЬТИПЛЕЕР
ИНТЕРНЕТ, ЛОКАЛЬНАЯ СЕТЬ

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
ОДИН CD

САЙТ ИГРЫ
WWW.FIREFLYWORLDS.COM/SHL_INDEX.PHP

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
600 MHZ, 64 MB, 32 MB VIDEO
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
1 GHZ, 128 MB, 64 MB VIDEO

Повальная фэнтези-эпидемия за последний год поразила все главные стратегические бренды: драконы и магия в разных вариациях появились в **The Settlers, Rise of Nations: Rise of Legends**, а теперь вот и в **Stronghold**.

Убить дракона

В случае с градостроительной линейкой **Firefly Studios** очевидно, что авторы изо всех сил пытаются сделать своему продукту искусственное дыхание. Первая часть, вышедшая в начале 2002-го, совершенно законно расписалась за получение приза в номинации «самая умная стратегия года». Вжиться в роль настоящего средневекового феодала, отстраивать собственные замки и штурмовать крепости врагов оказалось удивительно занятно. Последовавший затем аддон **Crusaders** окончательно закрепил игру Stronghold как самый крепкий градостроительный симулятор.

Тем удивительнее, что **Stronghold 2** оказалась какой-то трехмерной несуразностью: невнятная графика, невменяемый AI и полное отсутствие сколько-нибудь интересных идей не разогнали разве что самых преданных фанатов, которые, впрочем, резонно задавались вопросом, что же будет дальше. Этим же вопросом, очевидно, задались в Firefly Studios, глядя на печальные продажи сиквела. В итоге авторы приняли мудрое решение и провели, как это сейчас модно говорить, ребрендинг серии.

На смену историческому средневековью пришло средневековье фэнтезийное. Вместо короля Ричарда предлагается сыграть за наиболее выдающихся обитателей европейских замков (король Артур, Зигфрид и Дракула), каждому из них посвящена отдельная кампания.

Итого — три расы, три типа замков, три вида ландшафтов и тридцать один юнит (вдвое больше, чем прежде). На поле боя теперь действуют и герои, отличающиеся повышенной боеспособностью (см., например, Мерлина в активе у короля Артура). Разумеется, играбельные фракции не то чтобы сильно отличаются друг от друга, но заманчивая возможность выбора между королем Артуром и Дракулой не может не радовать.

Расширенный ассортимент воинов позволил изрядно разнообразить тактику осады. Если раньше большое число лучников на стенах спасало от любых напастей, то теперь на вражеских стрелков можно напустить Vampiric Creepers, которые в рекордные сроки взбираются по стенам и оперативно закусывают врагами. С другой стороны, местный баланс периодически дает о себе знать — скажем, те же вампиры мрут буквально при одной мысли о рукопашной.

Зал для многопользовательских баталий тоже был расширен. Firefly Studios добавили новый режим Capture the Estate, где необходимо захватить и удерживать как можно больше локаций. Все старые режимы тоже остались на месте.

Игровой процесс, который, положа руку на сердце, не подвергался ремонту вот уже как шесть лет, был наконец внушительно переработан. В первую очередь за счет внушительного ускорения, которое Firefly придали всей игре. Местный темп заставляет постоянно держать себя в тонусе. Стоит чуть-чуть замешкаться, отстать в развитии, и все — враги плотоядно потирают мечи около недостроенных стен вашего имения. Впрочем, рубка дров, создание стратегического запаса зерна и прочие экономические радости никуда не делись.

В подобные игры, конечно, играют не ради умопомрачительных красот, но графика **Legends** какая-то вызывающе слабая. Пропорции местных юнитов слабо соотносятся с размером зданий, а такие модели мы ставили на вид еще второй части.

Зато местные мелодии и ритмы заслуживают отдельного упоминания. Плавные переборы идеально вписываются в антураж, выполняя работу за себя и за окончательно скисший движок.

■ ■ ■

Очевидно, что **Firefly Studios** изо всех сил пытаются возродить из пепла некогда подававший ощутимые надежды бренд. Получилось уже гораздо лучше, чем в случае со Stronghold 2. Legends довольно успешно сочленяет хорошо знакомую хозяйственную систему с не менее хорошо знакомыми RTS-приемами. Вышло без откровений, но направление развития сериала задано верно. ■

Дракон — самый мощный юнит в игре; годится как для проведения диверсий, так и в качестве решающего аргумента на поле боя.

Маги колдуют, лучники стреляют, ворота ломают. Идет цивилизованная средневековая жизнь.

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 80%

ДОЖДАЛИСЬ?

Поклонникам серии и рыцарских романов стоит играть в обязательном порядке. Тоскующим по Warcraft, впрочем, тоже имеет смысл ознакомиться.

ГЕЙМПЛЕЙ	7.5
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ ИГРОМАНИИ 7,5

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21, Тел.: (495) 737-92-57, Факс: (495) 681-44-07 admin1c@1c.ru, www.1c.ru

SID MEIER'S CIVILIZATION IV

"Гениально, как всегда".
Оценка 9,4 из 10.
Журнал "Навигатор игрового мира"

"Цивилизация", как виски, с годами только хорошеет! Очередной шедевр Сида Мейера".
Оценка 9,0 из 10.
Журнал "PC игры"

"Живая классика в наисовременнейшей обработке".
Оценка 9,0 из 10.
Журнал "Игромания"

Реклама

© 2005 Take-Two Interactive Software. Sid Meier's Civilization IV, Civ, Civilization, 2K Games, эмблема 2K Games и Take-Two Interactive Software являются охраняемыми товарными знаками Take-Two Interactive Software, Inc. Разработка Firaxis Games. Firaxis Games и эмблема Firaxis Games являются охраняемыми товарными знаками Firaxis Games, Inc. Используется технология Bink Video. © 1997-2005 RAD Game Tools, Inc. Используется технология Miles Sound System. © 1991-2005 RAD Game Tools, Inc. GameSpy и "Powered by GameSpy" являются охраняемыми товарными знаками GameSpy Industries, Inc. Все остальные товарные знаки являются собственностью их владельцев. Все права защищены.
© Перевод на русский язык ООО "Логрус", 2006.
© 2006 ЗАО «1С». Все права защищены.

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Степан Чечулин

ЖАНР СТРАТЕГИЯ

AGE OF EMPIRES 3

THE WARCHIEFS

- **ИЗДАТЕЛЬ**
  MICROSOFT
- **РАЗРАБОТЧИК**
  ENSEMBLE STUDIOS
- **ПОХОЖЕСТЬ**
  ■ СЕРИЯ AGE OF EMPIRES
  ■ ОГНЕМ И МЕЧОМ
- **МУЛЬТИПЛЕЕР**
  ИНТЕРНЕТ, ЛОКАЛЬНАЯ СЕТЬ
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ**
  ОДИН CD
- **САЙТ ИГРЫ**
  WWW.MICROSOFT.COM/GAMES/PC/AGE3WARCHIEFS.ASPX

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,4 GHZ, 256 MB, 64 MB VIDEO
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 GHZ, 512 MB, 128 MB VIDEO

Главная идея дополнения к **Age of Empires 3**, одной из лучших стратегий 2005 года, была очевидна еще на стадии официального анонса. В оригинальной игре, как вы помните, мы играли за европейцев, активно осваивая Новый Свет, а индейцы — коренные жители Америки — оставались на заднем плане. Поэтому вполне логично, что основной действующей силой **Age of Empires 3: The WarChiefs** стали как раз краснокожие, обделенные вниманием в первой части игры.

Местный колорит

Сюжет The WarChiefs продолжает историю семьи Блэк, с которой мы познакомились еще в оригинале. В этот раз нам предстоит влезть в шкуру Натаниэля Блэка и биться за независимость Америки от Англии. Свою карьеру наш герой начинает в неком индейском племени. Между охотой на бизонов и собиранием бананов Натаниэль всячески борется с иноземными захватчиками, которые представлены англичанами, немцами и прочими европейцами. Спустя пару уровней, на сцене появится непотопляемый Джордж Вашингтон с саблей наголо, старый индейский вождь, то и дело изрекающий мудрые советы, и прочие сценарные штампы. Ну а Натаниэль в итоге возглавит американское ополчение и успешно выбьет коварных англичан с континента.

Игровой процесс снабжен одной любопытной достопримечательностью, ради которой стоит прямо сейчас бежать в магазин за игрой. Называется новшество «костер племени». Суть сего адского устройства состоит в следующем. Вы строите, собственно, костер, загоняете туда как можно больше индейцев, после чего они поджигают кучу хвороста и устраивают вокруг полыхающего огня танцы с бубном. Индейцы водят хороводы, поют заунывные песни и всячески добавляют происходящему достоверности. Так вот, эти самые пляски исключительно полезны — с их помощью можно в три раза повысить сбор урожая, увеличить в несколько раз боеспособность вашей армии или резко ускорить постройку юнитов и зданий. Выбор за вами.

Все остальное стандартно. Три новых стороны конфликта, представленные разными индейскими племенами. Пачка свежих юнитов и апгрейдов индейской, так сказать, направленности: краснокожие братья насылают на врага лучников, полуголых всадников, бойцов с томагавками и прочих чингачгуков. Воевать такой армией — сущее мучение. Любой мало-мальски серьезный отряд европейцев, вооруженный ружьями, в секунды рвет пару десятков индейских всадников. Радует, однако, что длится это недолго. Уже в пятой миссии под вашим командованием окажутся американские ополченцы, вооруженные пушками, ружьями и представляющие весьма грозного врага для англичан.

Миссии довольно разнообразны. Приходится устраивать засады на торговые караваны британцев, оборонять стратегически важные высоты и организовывать диверсионные вылазки в лагерь противника с целью поджога. При этом сам геймплей, что очевидно, не изменился. Так же, как в оригинале, нам предлагается строить необходимые здания, выращивать юнитов, изучать апгрейды и устраивать битвы. Механика не изменилась, но отменно работает и сегодня.

Плюс, конечно, графика. Разработчики изрядно доработали одряхлевший было движок, так что картинка на экране радует глаз буйством красок, яркими спецэффектами и отменно нарисованными персонажами. Правда, AI остался таким же деревянным, как и раньше, так что пройти пятнадцать здешних уровней труда не составит.

■ ■ ■

Три новых расы, пачка свежих юнитов, больше десятка качественных карт. Плюс, конечно, гениальная идея с костром, вокруг которого водят хороводы местные шаманы, призывая милость богов.

Age of Empires 3: The WarChiefs — вполне достойная игра, на которую можно смело потратить кровный рубль и не пожалеть. Заслуженные восемь баллов и наши самые лучшие рекомендации. ■

Особенно смешно, когда вокруг индейского костра начинает выплясывать толпа цивилизованных американских граждан.

Развал сараев в исполнении американского ополчения.

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 90%

ДОЖДАЛИСЬ?

Свежая кровь для уже немного подзабытой стратегии. Новые стороны конфликта, сюжет, юниты и апгрейды, а также уникальная возможность организовать большой индейский костер с плясками и заунывными молитвами.

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	9.0

РЕЙТИНГ ИГРОМАНИИ 8,0

Акелла

ACTION/RPG

Месть Серого Пса

Древний мир, полный загадок и тайн, населенный мифическими существами и могучими магами, открывает свои двери. Вас ждут захватывающие приключения, яростные схватки и пьянящие душу победы. В краю, где сражаются мужчины, где над судьбой не властны небеса и боги, вы найдете то, что искали всю жизнь: избавление от всепожирающей мести. И тогда все узнают о Волкодаве – величайшем из славянских воинов. Игра создана по мотивам фильма «Волкодав из рода Серых Псов» кинокомпании Central Partnership, основанного на популярной серии романов Марии Семеновой.
Бонус: на диске с игрой вы найдете клип группы «Алиса» на заглавную песню фильма.

нелинейный сценарий, повторяющий историю фильма, но значительно обогащенный и дополненный сюжетом книги

несколько альтернативных концовок с возможностью продолжать игру после окончания основного сюжета

уникальная боевая система, позволяющая игроку использовать целый набор специальных и комбинированных ударов

роскошная трехмерная графика, красочные спецэффекты и фотореалистичные ландшафты

РЕКЛАМА

© 2006 Primal Software

© 2006 Централ Партнершип

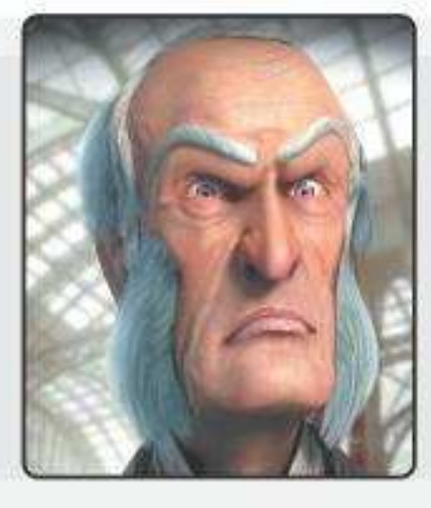
Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М.Видео" и "ХитZona"

© 2006 ООО «Акелла»
Все авторские и имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется.
Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com Игры с доставкой www.cdgames.ru
Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, nataly@cdnavigator.ru Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@msgbox.ru,
Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, akellarostov@aaanet.ru Новосибирск, (383)227-74-64, akellansk@akella.com
Екатеринбург, (343)297-34-42, akellaekb@sky.ru
Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua
Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU
Андрей Александров

ЖАНР НЕПОЕЗДАТЫЙ СИМУЛЯТОР

SID MEIER'S RAILROADS!



- ИЗДАТЕЛЬ: 2K GAMES
- РАЗРАБОТЧИК: FIRAXIS GAMES
- ПОХОЖЕСТЬ: СЕРИЯ RAILROAD TYCOON
- МУЛЬТИПЛЕЕР: ИНТЕРНЕТ, ЛОКАЛЬНАЯ СЕТЬ
- КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН CD
- САЙТ ИГРЫ: WWW.SIDMEIERSRAILROADS.COM

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО
CPU 1,4 GHZ, 512 MB, 64 MB VIDEO
ЖЕЛАТЕЛЬНО
CPU 3,2 GHZ, 1 GB, GEFORCE FX7800 / RADEON 1800

Наши самые постоянные читатели наверняка должны помнить Николая Ивановича Паровозова. Ну да, того самого, который обладает кабинетом в Министерстве путей сообщения, отвечает на вопросы серьезных журналистов *«датак... датак... датак»* и прячет ото всех свою громадную игрушечную железную дорогу. Николай Иваныч очень стеснителен, но достаточно всего одного взгляда, чтобы понять — он, как ребенок, влюблен во все эти локомотивы, стрелки и семафоры.

Увы, друзья, сегодня у нашего героя огромное горе. Над Николаем Ивановичем жестоко надругались. Причем сделал это не кто иной, как Сид Мейер — человек, который в 1990 году своим замечательным **Sid Meier's Railroad Tycoon** открыл железнодорожную тему в компьютерных играх.

Долгое путешествие паровозика Томаса

Знакомьтесь, друзья, это паровозик Томас. Четыре года он покорно возил бревна с лесопилки на бумажную фабрику, но потом, когда отгрохали ветку на Турин, улизнул смотреть мир. Он пулей промчался через Франкфурт-на-Майне, обалдел от десятков линий, опутавших Берлин, организовал пробку из пяти локомотивов в Гамбурге и потом вернулся домой тягать вагоны... Все это время Николай Иванович ругался матом, вспомнив даже такие умные словосочетания, как *«долбанные программисты»* и *«алгоритм нахождения пути»*.

А ведь начиналось все очень здорово. Шикарная рекламная кампания, потрясающе красивые скриншоты, намеки на солидный бюджет и Сид Мейер как гарант стабильности и качества. В потрясающей заставке каждый Николай Иваныч видит самого себя — играющего в железную дорогу в комнате, где все стены устланы фотографиями паровозов, а за окнами шумит крупная станция...

Но Railroads! вдруг оказывается ушатом холодной воды. Такое впечатление, что Сид Мейер, разработавший некогда концепцию всех железнодорожных игр, теперь поставил перед собой задачу извратить эту самую концепцию до максимально неиграбельного состояния. То есть в теории все как и прежде. Есть определенный кусочек дикой территории с городами и промышленностью, который нужно как можно скорее опутать своими железнодорожными сетями. Правительство то и дело подбрасывает контракты, конкуренты болтаются под ногами, а дебет не сходится с кредитом аж первые три года игры — играй, менеджер!

На практике же сплошной кошмар. Из геймплея в первые же минуты начинают лезть мощные недоработки. Экономика сведена до минимума: продаем на старте почти все свои акции, на вложенные деньги строим несколько пассажирских веток и бай-бай — жить на доходы от них можно хоть до самого конца игры, ведь убыточных маршрутов в Sid Meier's Railroads! практически не существует. Ухудшить экономическое положение могут разве что конкуренты, которые здесь потрясающе умны и проворны.

Вот только закавыка вся в том, что играть с конкурентами в Sid Meier's Railroads! практически невозможно. Почему? Да потому, что игровые карты малы как пятачок. Громадные расстояния, поиск оптимальных маршрутов — все это в прошлом. Теперь принято выезжать со станции отправления и тут же закатываться на станцию прибытия. Да и самих объектов на карте очень мало. В итоге уже через 10—15 лет двум конкурентам на карте становится банально тесно. Играя в одиночку, можно протянуть лет 30—40, и это при том, что кампании рассчитаны на век с лишним. Что делать дальше — неизвестно. Кстати, доступных для игры карт еще и очень мало.

Техническая реализация тоже оставляет желать лучшего. С одной стороны, управление просто и удобно — даже новичок освоится за считанные минуты. Однако как только вы отгрохаете мощную железную дорогу, то тут же поймете, что возможности возводить сложные развязки и настраивать расписание движения поездов здесь просто нет. Добавьте сюда некачественный алгоритм нахождения пути, и вы получите хаос, в котором паровозы порой минут по пять толкутся в пробке, после чего забивают на всякие приличия и проезжают друг сквозь друга. Плюс порой в глаза бросается и банальная невнимательность — например, Германия 1840 года усеяна автомобильными фабриками. Сид Мейер прогуливал уроки истории?

■ ■ ■

Обещанного счастья не случилось: Railroads! проигрывает вышедшему три года назад **Railroad Tycoon 3** почти по всем статьям: и по глубине геймплея, и по качеству кампаний, и по количеству возможностей, доступных игроку. В плюсах только простота освоения и удивительно красивая «игрушечная» графика. Да и то графика хороша только на скриншотах и компьютерах, которые появятся в продаже через полтора года, — слишком уж требовательный движок. ■

Игра с конкурентом обычно завершается тем, что вся карта покрывается такими вот «щупальцами».

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 30%

ДОЖДАЛИСЬ?

Экономическая стратегия, играть в которую становится скучно уже через два часа — несбалансированная, непродуманная и потрясающе поверхностная. Похоже, Сид Мейер разучился делать какие-либо другие игры, кроме «Цивилизации».

ГЕЙМПЛЕЙ	6.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0

РЕЙТИНГ ИГРОМАНИИ 6,0

НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

Он пришел Разбудить древнее Зло

- Меч, магия и хитрость помогут вам пройти ваш путь
- Жесткие битвы с безжалостными и бесстрашными врагами
- Улучшенная версия движка Valve Half Life 2 Source Engine
- Захватывающие многопользовательские сражения с участием до 32 человек

Dark Messiah™ Might and Magic®

WWW.DARKMESSIAHGAME.RU

© 2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Might and Magic, Dark Messiah, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Developed by Arkane Studios. Valve, Half-Life, and Source are trademarks or registered trademarks of Valve Corporation in the United States and/or other countries. Online mode developed by Kuju. © 2006 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Защиту авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Щит". По вопросам оптовых закупок обращаться по тел. (495) 780-90-91, e-mail buka@buka.ru. Компания "Бука". 115230, Москва, Каширское шоссе, 1 (корп. 2)

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Владимир Рыжков

ЖАНР ГЛОБАЛЬНАЯ СТРАТЕГИЯ

SWORD OF THE STARS

- ИЗДАТЕЛЬ
  LIGHTHOUSE INTERACTIVE
- РАЗРАБОТЧИК
  KERBEROS PRODUCTIONS
- ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ/ЛОКАЛИЗАТОР
  НОВЫЙ ДИСК
- ПОХОЖЕСТЬ
  - СЕРИЯ MASTER OF ORION
  - СЕРИЯ IMPERIUM GALACTICA
  - СЕРИЯ SPACE EMPIRES
- МУЛЬТИПЛЕЕР
  ИНТЕРНЕТ, ЛОКАЛЬНАЯ СЕТЬ
- КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
  ОДИН CD
- САЙТ ИГРЫ
  WWW.SWORDOFTHESTARS.COM

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,5 GHZ, 512 MB, 128 MB VIDEO
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2 GHZ, 1 GB, 256 MB VIDEO

Так как глобальные космические стратегии встречаются сегодня реже, чем лемуры ауе-ауе (которых осталось всего двадцать особей), давайте не будем привередничать: выход **Sword of the Stars** — огромное счастье для всех нас.

В Красную книгу

Про сценарную, так сказать, заявку, как-то даже неловко говорить, потому как не в ней тут дело. Sword of the Stars посвящена командованию космическими армадами и завоеванию ни много ни мало вселенной. Правила местной игры — фактически выжимка из предыдущих классических игр жанра, так что любой знаток глобальных космических стратегий почувствует себя тут как дома.

Чтобы мы с вами могли сосредоточиться на самом интересном, планеты на манер **Master of Orion** необременительно управляются ползунками. Вы просто выставляете слайдеры как сочтете нужным, рекомендуя аборигенам, скажем, тратить больше денег на кораблестроение и меньше на развитие инфраструктуры. Коррупция и дураки в механике не отражены, так что приказ будет выполнен один в один, как заказывали.

Интуитивность и стремление не перегружать императора лишними подробностями — это вообще философия Sword of the Stars. Однажды освоившись со здешним интерфейсом, вам уже не нужно будет помнить, что и как тут делается. Так что можно будет сосредоточиться на принятии судьбоносных решений. Вообще, сделать глобальную космическую стратегию интуитивно понятной — это, если кто не знает, выдающееся геймдизайнерское достижение.

В Sword of the Stars дозволено придумывать корабли новых конфигураций, наперед задавать расписание их производства, формировать флот, а потом легко перемещать его по эффектной 3D-карте звездного неба. В итоге геймплей выходит не то чтобы очень глубокий, но эффектный — как новогоднее поздравление президента.

«Императорский» подход чувствуется и в тактическом режиме игры, где происходят собственно сражения. Раздувая щеки, мы отдаем кораблям и подразделениям туманные приказания вроде *«вести огонь с расстояния»* или *«сближаться и атаковать»*, надеясь, что выбранная стратегия окажется верной. Наблюдать за сражениями бывает крайне любопытно. По сути, каждая битва является презентацией вашей стратегии развития, ведь оказавшийся на поле боя флот — следствие принятых вами решений.

Боевая система обладает несложным, но функциональным балансом, который остроумно работает по принципу «камень-ножницы-бумага». Для всех видов вооружений есть свои «противоядия», и даже с превосходящим противником можно справиться, вовремя подогнав небольшой, но дальновидно спланированный флот.

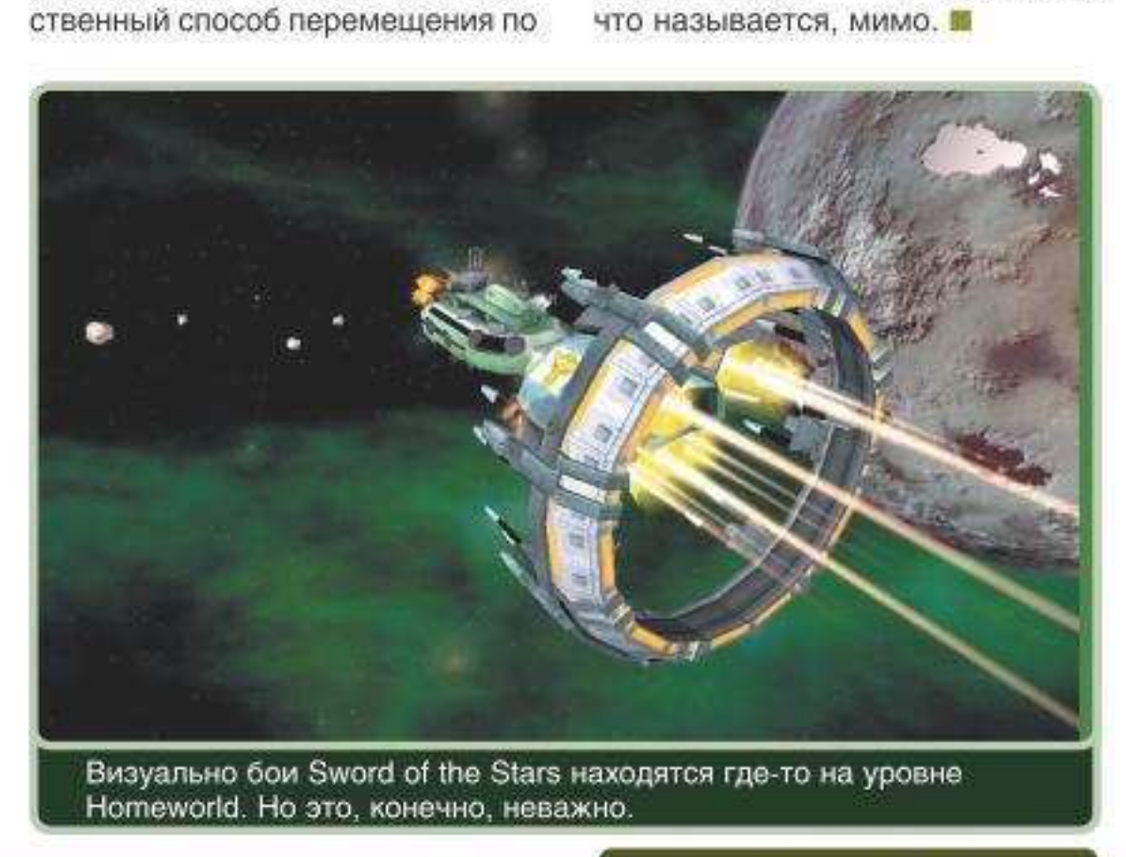
Наконец, у Sword of the Stars имеется две изюминки, которые существенно добавляют ей реиграбельности. Во-первых, в каждой новой игре дерево исследований слегка изменяется случайным образом. Так что готовых стратегий развития придумать, при всем желании, нельзя.

Во-вторых, доступные для игры расы отличаются не только косметически или арифметически. У представителей двух из четырех фракций имеется свой собственный способ перемещения по космосу, что в корне меняет всю стратегию игры. Например, особо выдающиеся инопланетяне могут построить на отдаленной планете портал, через который можно мгновенно перебросить флот.

■ ■ ■

Разбирать местную графику или звук не имеет никакого смысла — они, как и положено, просто выполняют свои функции, не пытаясь поразить нас в самое сердце. Sword of the Stars, конечно, есть за что поругать, но делать это как-то не хочется. Глобальные космические стратегии, некогда бывшие в почете, сегодня пора заносить в Красную книгу. **Kerberos Productions** выступили без откровений, но очень проникновенно. Если вы, как и мы, тоскуете по большим и серьезным играм — не проходите, что называется, мимо. ■

За такими вот экранами проходит большая часть игры.



Визуально бои Sword of the Stars находятся где-то на уровне Homeworld. Но это, конечно, неважно.

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 80%

ДОЖДАЛИСЬ?

Это не идеальная игра, но поклонники жанра наверняка пройдут ее от корки до корки, а потом до конца времен будут утюжить самодельные кампании. Не возвращаться же в Master of Orion!

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	6.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	9.0

РЕЙТИНГ ИГРОМАНИИ 7,5

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21, Тел.: (495) 737-92-57, Факс: (495) 681-44-07 admin1c@1c.ru, www.1c.ru

ВРЕМЯ ТЕНЕЙ

МАГИЯ КРОВИ

Продолжение "Лучшей RPG 2005" и "Лучшей игры года 2005" по версии Gameland Award

- 12 школ магии, 100 заклинаний, 12 свежих музыкальных тем
- дюжина новых боссов, десятки детально проработанных персонажей и монстров
- тайны неизведанных территорий

Реклама

www.bloodmagic.ru

© 2006 ЗАО «1С». Все права защищены.

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Георгий Курган

ЖАНР ACTION/RPG

MAGE KNIGHT

APOCALYPSE

- ИЗДАТЕЛЬ: NAMCO BANDAI GAMES AMERICA
- РАЗРАБОТЧИК: INTERSERV INTERNATIONAL
- ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: НОВЫЙ ДИСК
- ПОХОЖЕСТЬ: DIABLO 2, TITAN QUEST
- МУЛЬТИПЛЕЕР: ИНТЕРНЕТ, ЛОКАЛЬНАЯ СЕТЬ
- КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
- САЙТ ИГРЫ: WWW.MAGEKNIGHT.NAMCO.COM

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,6 GHZ, 512 MB, GEFORCE 3 / RADEON 8500 64 MB
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2 GHZ, 1 GB, GEFORCE 6800/7800/ ATI 1800/1900 128 MB

Основная особенность жанра action/RPG состоит в следующем: какую бы игру ни пытались сделать разработчики, у них все равно получается **Diablo**. За пять лет с момента выхода Diablo 2 лишь **Sacred** и недавний **Titan Quest** хоть сколько-нибудь приблизились (да и то с серьезными оговорками) к бессмертному шедевру **Blizzard**. И вот отважная китайско-тайваньская команда **InterServ International** предпринимает очередную попытку покорить игровой Эверест. Ну-ну.

Made in China!

Запуская **Mage Knight: Apocalypse**, приготовьтесь к непрерывному ощущению дежавю. Оно начинается еще на экране выбора персонажа. Всего героев пять: убийца, паладин, маг, жрица и воин-стрелок. Колоритные, между прочим, личности: за магию здесь отвечает здоровенный ящер с угрюмой физиономией, а воином работает бородатый гном, удивительно похожий на своих родственников из **Warcraft III**. В качестве оправдания словосочетания RPG в графе «жанр» игра дает возможность настроить пяток внешних параметров для каждого из персонажей.

Собственно геймплей в Mage Knight до безобразия прост, если не сказать примитивен. Увидели противника — насмерть заклика-ли мышкой. Встретили сюжетного NPC — получили очередной квест. Карты прямые как рельсы. Враги откровенно слабоумные. Разработчики, очевидно, держат игроков за умалишенных, потому что игра повсюду пытается облегчить нам с вами жизнь. Даже ролевая система и та функционирует без вашего активного участия: характеристики персонажа растут сами по себе, а новые заклинания открываются по мере использования уже имеющихся. Знаете, кстати, что случается с персонажем, если его вдруг убьют? Ничего! Так, отбросит к месту последнего сохранения, вот и все трудности.

Словом, играть откровенно скучно. Однако если вы вдруг подумали, что Mage Knight — это такая пенсионерская прогулка, спешим разубедить. Главным врагом здесь выступает местный интерфейс. Так, например, инвентарь в игре представлен в виде нескольких десятков крошечных ячеек. Один предмет — одна ячейка. Причем понять, что именно олицетворяет та или иная картинка — ценный артефакт или очередной ингредиент для приготовления зелья, — порой крайне проблематично. А во время очередного выяснения отношений так и вовсе невозможно. Приходится каждый раз внимательно вчитываться в характеристики предмета, чтобы ненароком не выкинуть что-нибудь полезное. Более того, однотипные объекты можно объединить в группы исключительно вручную, так что не удивляйтесь, если ваш инвентарь вдруг окажется забит одними лишь целебными зельями.

Графика в игре также оставляет желать лучшего. Разработчики, конечно, прикрутили парочку модных эффектов, но все эти ухищрения не способны скрыть квадратных лиц персонажей (исключая главных героев, конечно) и вездесущего дефицита полигонов. Качественный дизайн уровней несколько исправляет положение, но общие впечатления ниже среднего. Что, впрочем, неудивительно: варгейм Mage Knight (настольный прототип игры от компании **WizKids Games**) тоже щеголяет аляповатыми миниатюрами.

■■■

На этой ноте, казалось бы, нужно поставить игре какую-нибудь низкую оценку, если бы не одно «но». Снабдив Mage Knight посредственным геймплеем, неудобоваримым интерфейсом и жутковатой графикой, InterServ отчего-то озаботились любопытным сюжетом. Нет, безусловно, история о пришествии в мир пятиглавого Дракона Апокалипсиса насквозь вторична, но подается крайне занятно. Игровые персонажи вещают убедительно и без ненужного пафоса, а скриптовые сценки местами даже интересно смотреть.

В общем, Mage Knight — игра во всех отношениях средняя, но отнюдь не безнадежная. Если вы уже раз десять прошли Titan Quest и смотреть не можете на тоскливую цветовую гамму Diablo 2, Apocalypse может стать неплохой отдушиной. Недели на две. ■

Четыре орка — довольно мелкая стычка.

Торжественный парад в городе дварфов.

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 60%

ДОЖДАЛИСЬ?

Очередной безликий клон Diablo, не несущий ровным счетом ничего нового. Если вас это не смущает — добро пожаловать.

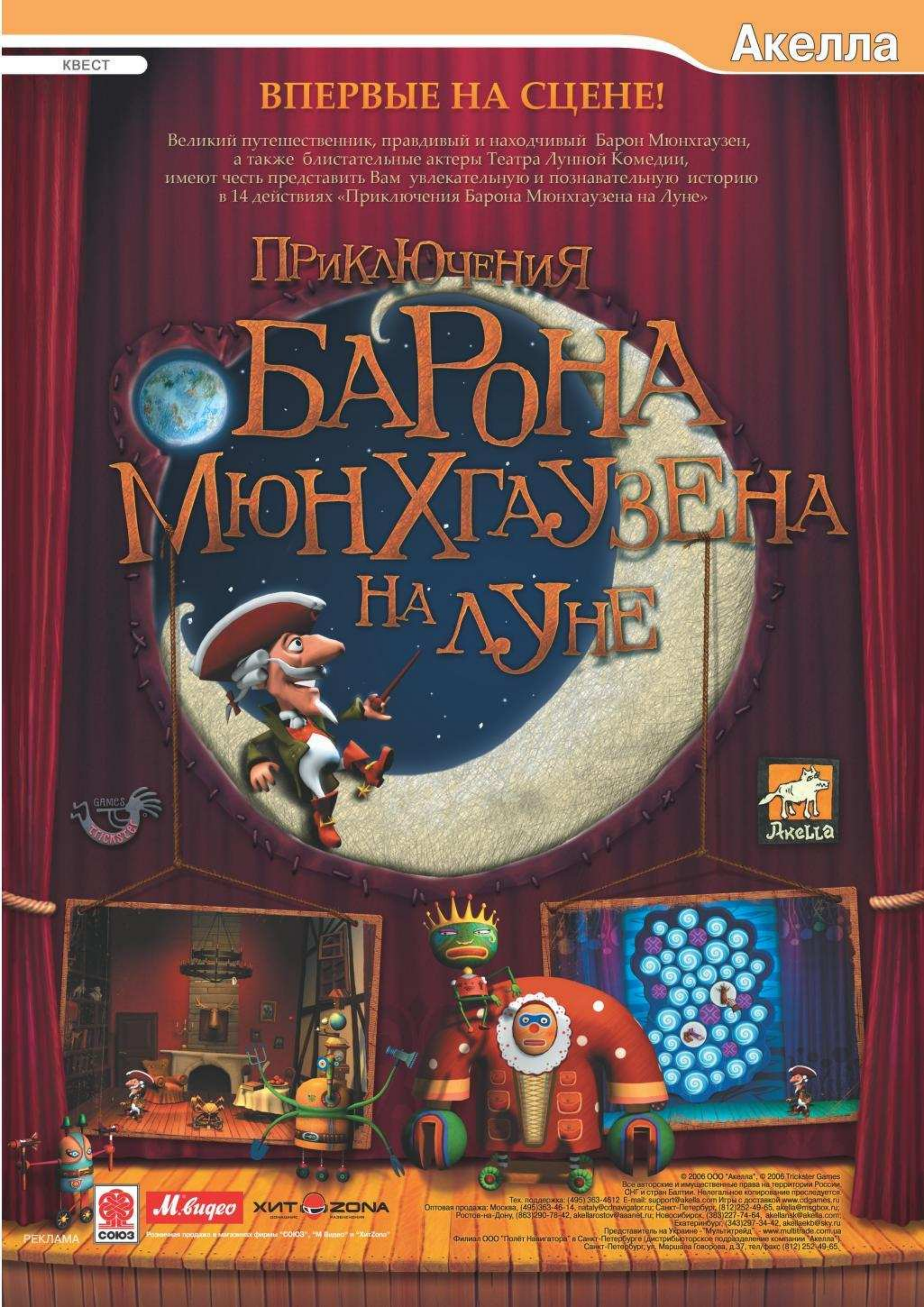
ГЕЙМПЛЕЙ	6.0
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	5.0

РЕЙТИНГ ИГРОМАНИИ 6,0

КВЕСТ

ВПЕРВЫЕ НА СЦЕНЕ!

Великий путешественник, правдивый и находчивый Барон Мюнхгаузен,
а также блистательные актеры Театра Лунной Комедии,
имеют честь представить Вам увлекательную и познавательную историю
в 14 действиях «Приключения Барона Мюнхгаузена на Луне»



E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Сергей Звездов

ЖАНР КВЕСТ

SECRET FILES: TUNGUSKA

- ИЗДАТЕЛЬ: THE ADVENTURE COMPANY
- РАЗРАБОТЧИК: FUSIONSPHERE SYSTEMS
- ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: НОВЫЙ ДИСК
- ЛОКАЛИЗАЦИЯ: LAZY GAMES
- ПОХОЖЕСТЬ: BROKEN SWORD, SYBERIA
- МУЛЬТИПЛЕЕР: НЕТ
- КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
- САЙТ ИГРЫ: WWW.TUNGUSKA-GAME.COM

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,5 GHZ, 256 MB, 64 MB VIDEO
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2 GHZ, 512 MB, 128 MB VIDEO

Самовар, водка и портреты Путина — вот что увидит немецкая девушка Нина Каленкофф, когда поиски пропавшего отца заведут ее в Россию-матушку, а оттуда — в Сибирь. Только не вспоминайте другую «**Сибирь**», которая с мамонтами. Хорошо это или плохо, но с квестами **Бенуа Сокаля** данная игра имеет мало общего, какие бы надежды вы не питали, читая анонсы или разглядывая скриншоты за месяц до выхода **Secret Files: Tunguska**.

Приключения иностранцев в Сибири

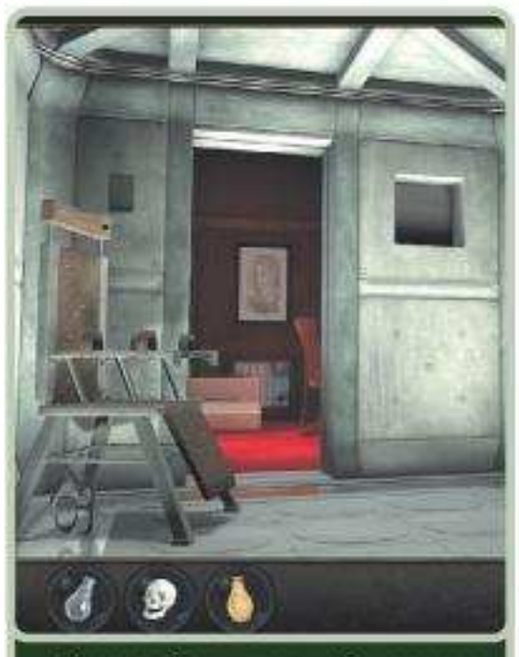
Tunguska вообще мало похожа на современные квесты. Вас не заставят передвигать ящики или брать в руки геймпад. Зато классическая комбинаторика представлена тут в полном объеме. В первую минуту игры вы соберете огромный инвентарь, включая предметы, которые девушкам вредно носить без посторонней помощи. Более того, в течение следующей минуты все эти предметы будут сочленены при помощи сложносочиненной комбинации, породив на свет мышеловку или, скажем, метлу из бараньего меха. Проблема пиксель-хантинга тут решена по-соломоновски: желающие могут «подсветить» активные точки одним щелчком мыши.

В загадках Tunguska присутствует какая-то едва уловимая... глупость, что ли. В квестах регулярно встречаются остроумные комбинации, но происходящее в Secret Files напоминает быт древних викингов. Речь даже не о бесконечных устройствах (сколько мы их перевидали за историю жанра), а об общем ощущении от игры. Там, где разработчик из Нового Света предпочел бы не марать руки, решив очередную проблему косвенно, дотошный немец из **Fusionsphere Systems** идет напролом. Смастерив орудия из подручных средств, вы колете противника шприцом и кнопкой, разводите костры, стрижете овец и разве что не охотитесь на оленей. Когда Стоббарт воровал хлеб у нищего, это было смешно, уместно и вдобавок требовало работы извилин. Но когда Нина Каленкофф привязывает коту на спину большой блестящий мобильник, чтобы подслушать разговор в чужом доме, после чего трюк остается незамеченным, то смеешься уже не над шуткой, а над местной логикой и самими разработчиками. А шутят ли они вообще, эти немцы?

По крайней мере, в излишней эмоциональности **Fusionsphere Systems** обвинить не получится. От лицевой анимации остались только немецкие обещания. Героиня двигается из рук вон. Местные диалоги заставляют с придыханием вспоминать размах и традиции классического квеста, весь этот английский юмор, самоанализ, фирменные фразы персонажей, которые раньше казались неуместными. Потому что без них, оказывается, выходит унылый и пресный обмен репликами. Совсем как Tunguska. Такое ощущение, что эмоции тянут из Нины щипцами. «*Кабинет моего отца разнесли в пух и прах... К чему бы это?*». Или вот: «*ФСБ пытало этого человека током, бедняга едва дышит... возьму-ка его значок!*» В игре попросту нет характеров, нет мотивов, борьбы интересов и прочих атрибутов, из которых, вообще говоря, складывается интрига. Веришь только одному персонажу — русскому солдату в поезде, которому все постоянно мешают спать.

Впрочем, первая половина игры доставляет вполне ощутимое удовольствие. Скажем спасибо графике — на ней держится вся местная атмосфера. Ближе к концу, однако, качество сцен начинает заметно прихрамывать: среди аккуратных декораций нет-нет да и проскочит какой-нибудь мутный задник.

Сюжет — главный после диалогов провал Tunguska. К середине игры желание узнать, что же было дальше, окончательно ослабевает (к тому же обо всем можно догадаться заранее). Манипуляции с предметами особой радости не вызывают, диалоги «проматываются» на автопилоте, а рассказанная без прикрас история о том, как злые-русские-убивают-ученых-проводят-эксперименты-над-излучением рассказана удивительно невнятно.



У разработчиков наблюдается какая-то патологическая тяга к пыточным камерам, шприцам и острым предметам.

Загородная больница в русской глубинке. Все-таки иногда нам льстят.

■ ■ ■

В сухом остатке — средний квест, лишенный особых достоинств, но с приятной графикой и низким уровнем сложности, что должно привлечь широкую публику. Учитывая, что средних квестов у нас практически не бывает, а получать свои законные полтора хита в год приятно, но маловато, можно смело поддержать немецкого разработчика. Так, глядишь, появится еще одна достойная серия. ■

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

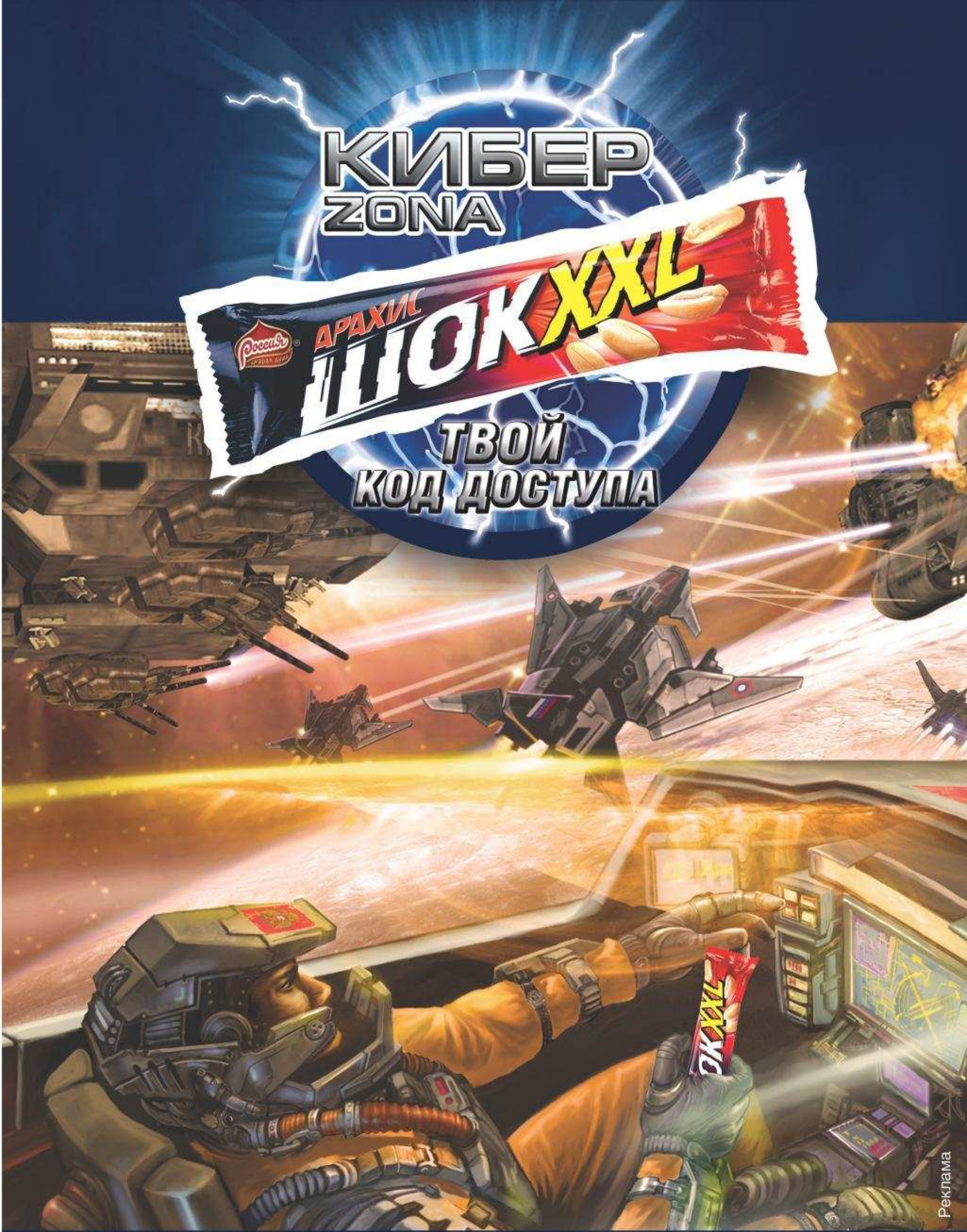
ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Посредственный, но красивый квест, которому можно дать шанс.

ГЕЙМПЛЕЙ	7.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ ИГРОМАНИИ 7,0



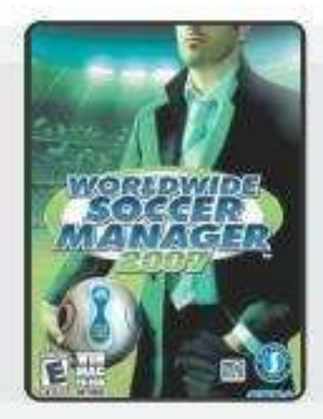
ЗАВТРА ВОЙНА начни большую игру вместе с

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Владимир Крошилин

ЖАНР ФУТБОЛЬНЫЙ МЕНЕДЖЕР

FOOTBALL MANAGER 2007



- ИЗДАТЕЛЬ: SEGA
- РАЗРАБОТЧИК: SPORTS INTERACTIVE
- ПОХОЖЕСТЬ: СЕРИЯ FOOTBALL MANAGER; СЕРИЯ FIFA MANAGER
- МУЛЬТИПЛЕЕР: ЛОКАЛЬНАЯ СЕТЬ
- КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН CD
- САЙТ ИГРЫ: WWW.FOOTBALLMANAGER.NET

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,2 GHZ, 256 MB, 32 MB VIDEO
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2 GHZ, 512 MB, 64 MB VIDEO

Английская компания **Sports Interactive** производит лучшие в мире футбольные менеджеры. За десять с лишним лет перещеголять ее не смог никто. Даже **EA Canada** с ее трехмерной симуляцией матчей в **FIFA Manager** (до 2005 года серия называлась **Total Club Manager**) пришлось мириться со вторым местом. Долгие годы фанаты восторгались **Championship Manager**, а после ухода прославленных разработчиков из-под крыла **Eidos Interactive** в стан **SEGA** настала эра **Football Manager**. Итак, что новенького появилось в нынешней версии?

Психологическая война

По сравнению с предыдущей частью, в **Football Manager 2007** произошло столько изменений, что для их перечисления не хватит и целой страницы. Поэтому остановимся на самом главном.

Раньше футболисты напоминали бездушные машины. Даже не обладая даром провидца, вы могли предсказать, насколько успешно выступят ваши подопечные в конкретном матче. Для этого достаточно было оценить физическую готовность команд, проанализировать расстановку игроков на поле и изучить тактическую схему соперника. Дальше в дело вступал умнющий движок, который просчитывал несметные объемы математических данных и выдавал результат.

Теперь же среди прочих показателей на ход поединка существенно влияет психологический фактор. Вы можете взбодрить своих ребят и выбить из колеи конкурентов еще задолго до стартового свистка судьи. Достаточно произнести в присутствии прессы нужные слова, поговорить со всем коллективом, провести с определенным футболистом индивидуальную беседу или же предложить лидеру соперника перейти в ваш клуб и тем самым разрушить в его команде нормальную рабочую атмосферу. За примерами из реальной жизни далеко ходить не надо. После того как в нынешнем сезоне «Спартак» начал вести переговоры с капитаном «Сатурна» Антонио Жедером, бразильский защитник моментально потерял мотивацию выступать за подмосковный клуб.

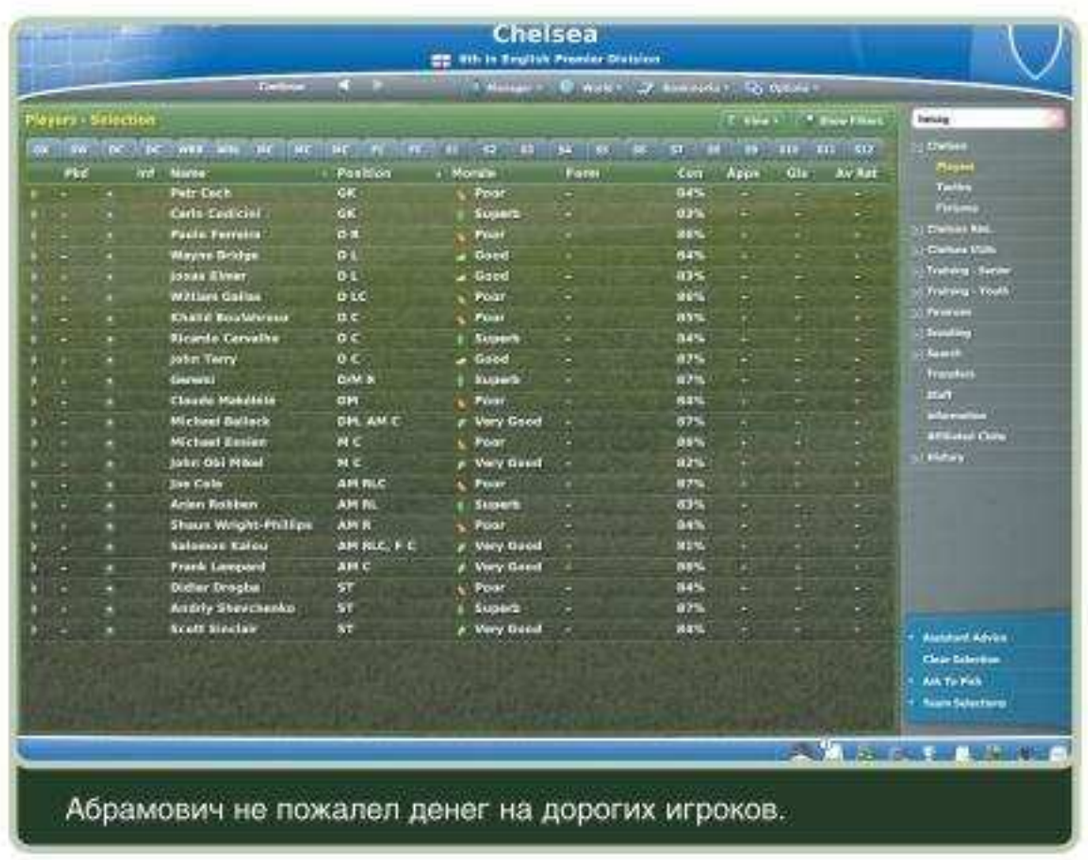
Впрочем, подобная тактика не всегда приносит плоды. Если свежекупленные футболисты не принесут ожидаемого результата, но при этом вы потратите на них слишком много денег, то вас отправят в отставку.

Второе существенное нововведение — появление так называемых доноров. Если вы возглавили известный клуб с большим бюджетом, то наверняка в основном составе у вас выступают матерые звезды, а в глубоком запасе томится талантливая молодежь. Из-за отсутствия серьезной игровой практики их умения не растут, а показатель морали так и вовсе падает от матча к матчу. В Football Manager 2007 таких ребят можно отдать в дружественную команду из низшего дивизиона. Пускай желторотики набираются опыта и повышают свои характеристики. Авось кто потом сгодится для великих дел.

Значительно улучшилась работа скаутов. О потенциале каждого разведчика теперь говорит специальный «индикатор знаний». Вполне разумно отправлять специалиста в области шотландского футбола на туманный Альбион, а не в страны Латинской Америки, и наоборот. И еще один примечательный момент. Футбольные агенты научились тянуть время, чтобы выбить из вас дополнительные деньги на последних этапах сделки. Дескать, ты, дорогой человек, лучше нам заплати, а иначе наше юное дарование рискует оказаться у твоих конкурентов. В жизни подобные ситуации случаются сплошь и рядом.

Несмотря на отсутствие режима трехмерной трансляции матча (увы, графика и звуковое сопровождение по-прежнему отстают от современных стандартов), сериал Football Manager является лучшим в своем жанре. Ни один другой менеджер не обладает столь богатым на события виртуальным миром и высоким уровнем реализма.

К сожалению, разобраться во всех нюансах игры не так просто, как кажется на первый взгляд. По прошествии длительного времени ловишь себя на мысли: *«Черт, как же я не заметил вот эту фишку, ведь тогда бы моя команда добилась лучшего результата!»* Тем не менее высокая сложность игры — вполне разумная цена за право ощутить себя главой профессионального футбольного клуба.



Абрамович не пожалел денег на дорогих игроков.

Скоро юный спартаковский защитник-универсал Роман Шишкин превратится в настоящую звезду.

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 90%

ДОЖДАЛИСЬ?

Sports Interactive снова на высоте. В данный момент Football Manager 2007 — лучшая игра в своей категории. Однако все еще может измениться с выходом ее главного конкурента — FIFA Manager 07.

ГЕЙМПЛЕЙ	9.0
ГРАФИКА	5.0
ЗВУК И МУЗЫКА	5.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0

РЕЙТИНГ ИГРОМАНИИ 8,5

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

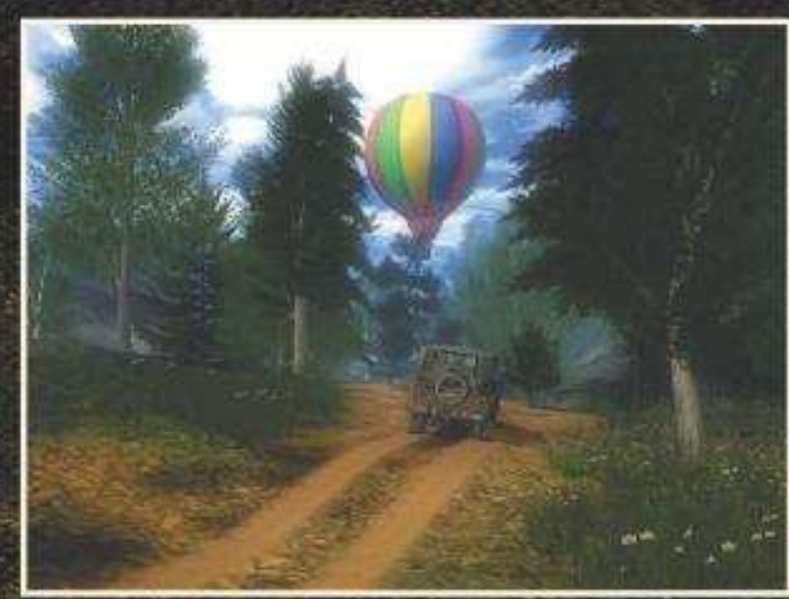
По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21,
Тел.: (495) 737-92-57,
Факс: (495) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

UAZ 4X4
ПОЛНЫЙ ПРИВОД

www.4X4game.ru

X4 GAME.RU

○ модельный ряд внедорожников Ульяновского автозавода ○ использование пониженной передачи и блокировка межколесного дифференциала ○ пять регионов России ○ погодные условия, влияющие на прохождение трасс ○ реалистичная физическая модель и модель повреждений.



Реклама

www.4x4game.ru

© 2006 ЗАО "1С". Все права защищены
© 2006 Avalon Style Entertainment. Все права защищены

Александр Кузьменко
E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР СИМУЛЯТОР ДРУГА ЖИВОТНЫХ

THE SIMS 2
PETS

- ИЗДАТЕЛЬ: ELECTRONIC ARTS
- РАЗРАБОТЧИК: MAXIS
- ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: СОФТ КЛАБ
- ПОХОЖЕСТЬ: СЕРИЯ THE SIMS 2
- МУЛЬТИПЛЕЕР: НЕТ
- КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН CD
- САЙТ ИГРЫ: HTTP://THESIMS2.EA.COM/ABOUT/EP4_INDEX.PHP

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1 GHZ, 256 MB, 64 MB VIDEO
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2 GHZ, 1 GB, 256 MB VIDEO

Компанию **Electronic Arts** можно не любить за множество вещей. За сезонные «стерильные блокбастеры», за многолетнее выдаивание соков из любых коммерчески успешных тайтлов, за превращение **Need for Speed** в ежегодную предрождественскую модификацию одной и той же игры, за спортивные симуляторы с числами в названии...

Однако и в мрачном мире EA-маркетинга есть свои светлые исключения вроде вот, например, аддонов к **The Sims 2**. Вместо того чтобы брать с населения деньги за очередную коллекцию новой мебели и новых текстур (как это было с аддонами для оригинальных **The Sims**), EA-люди превращают практически каждое новое официальное The Sims 2-дополнение чуть ли не в полноценную игру. **University** оказался полноценным социальным тренажером, **Nightlife** — уникальным dating-симулятором, а **Open for Business** так и вовсе стал чуть ли не экономической стратегией.

Сегодня переходящее знамя уходит к **Pets** — четвертому крупному аддону. Если коротко, то сегодня мы имеем дело с одной из разновидностей всемирно известного наркотика под названием **Nintendogs**...

Твари божьи

...Если длинно, то Pets, по сути, такой очень навороченный симулятор владельца собачки, кошечки, морской свинки или попугайчика породы молуккский какаду (это такая хохлатая тварь размером с локоть).

Теперь при генерации «семьи» вы можете заодно включить в нее кошку или собаку. Животные в Pets создаются точно как и человеки — выбирая из сотен возможных вариантов изгиба хвоста и определяя процент пушистости холки, можно индивидуализировать животину до потери сознания (в интернете, говорят, уже появились точные копии Лесси). Если, впрочем, возиться не хочется — можно всегда выбрать кого-нибудь из заранее заготовленных пород.

Когда у вас в доме появляется что-то лающее, визжащее и писающее — синтетическая идиллия The Sims-мирка стремительно превращается в ад. Нечто неуправляемое и мохнатое бегает по комнатам, роет пол, обдирает диванный дерматин и вообще ведет себя как последняя скотина.

Давать животным прямые команды нельзя, так что их воспитанием будут заниматься ваши подопечные люди. Еще животные в Pets — полноценные игровые персонажи, у которых, как и у людей, есть свои графики «жизнеобеспечения», за которыми нужно пристально следить. У них есть социальные потребности (больше с ними играйте и общайтесь!), физиологические («сколько раз я говорил не делать этого на ковре!») и даже какие-то примитивные мотивации. Кроме того, скотины раз, а то и два в день хотят питаться, а одна пайка корма для попугайчика по местным расценкам обходится в $20 (это ж, блин, они чем их там кормят?). Ко всему прочему животные вполне также обучены плодиться и размножаться, так что при желании вы можете даже заняться мичуринской работой по выведению новых видов, скрещивая, скажем, таксу с сенбернаром.

С попугаями и хомячками все значительно проще, чем с собаками или кошками. Покупаете клетку, выбираете одну из шести заранее заготовленных пород и потом лишь не забываете кормить и вовремя убирать. Если станет совсем скучно — то хомячков можно погладить, а попугаев поносить на плече или научить разговаривать. Но максимум из возможного интерактива — не закрыть клетку и потом наблюдать, как попугай ночью летает по дому, гадит на линолеум и хлопает дверьми.

Чтобы окончательно уравнять зверей в правах с людьми, в Pets ваших животных можно даже устроить на работу. Так, собаку — отправлять на патрульно-разыскную работу, а для кота получить сертификат на отлов мышей. К сожалению, работы для попугайчиков и морских свинок не предусмотрено, хотя могло, конечно, получиться весело.

■■■

Номинально у аддона наблюдается только один очевидный недостаток. Все-таки настоящий, живой попугай — пусть даже какой-нибудь тщедушный и волнистый — в сто раз лучше самого навороченного электронного ары. Что уж тем более говорить о настоящих собаках и кошках. Pets, как и любая подобная игра, интересен ровно до тех пор, пока в вашем доме не появляется настоящее живое существо...

Но все это, конечно, уже не вина Electronic Arts. ■

В Pets у всех животных есть даже свои знаки зодиака, определяющие их тип характера — игривый, замкнутый и т.п.

Если попугая не запирать на ночь, ровно в полночь он вылетит из клетки и до утра будет играть в бомбежку Лондона.

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 100%

ДОЖДАЛИСЬ?

Если в жизни вашей человеческой фермы до этого не хватало событий и сюрпризов, то теперь вы можете завести кота, хомячка, бордосского дога и попугая породы жако (а лучше двух). Соседи, тараканы и протекающий унитаз не смогли уничтожить вашу жизнь? Смогут домашние животные!

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	9.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ ИГРОМАНИИ 8,0

COMPANY of HEROES™

ГЕРОЯМИ НЕ РОЖДАЮТСЯ, ГЕРОЯМИ УМИРАЮТ.

ign.com BEST OF E3 2006 WINNER

GAME CRITICS AWARD BEST OF E3 2005 WINNER

GAME CRITICS AWARD BEST OF E3 2006 NOMINEE

BEST OF SHOW GAMESPOT E3 2005 EDITORS' CHOICE

relic ENTERTAINMENT THQ

НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

© 2006 THQ Inc. Developed by Relic Entertainment. The NVIDIA logo and "The way it's meant to be played" logo are registered trademarks or trademarks of NVIDIA Corporation. Intel, the Intel logo, Intel Core and Core Inside are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries. THQ, Relic Entertainment, Company of Heroes and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

Buka® BUKA ENTERTAINMENT WWW.BUKA.RU

CALL OF JUAREZ: ЗОЛОТО АЦТЕКОВ

■ **ЖАНР:** ACTION ■ **ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:** UBISOFT / TECHLAND
■ **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ/ЛОКАЛИЗАТОР:** 1С
■ **ПОЛНАЯ РЕЦЕНЗИЯ:** «ИГРОМАНИЯ» №11'2006

Call of Juarez — наверное, главный сюрприз сезона, а может быть, и года. Игра, которая абсолютно не впечатлила нас на последних четырех главных мировых выставках, к моменту релиза внезапно оказалась одним из лучших экшенов осени и самым талантливым игровестерном в истории индустрии.

ПЕРЕВОД: Персонажи Call of Juarez, как и положено героям настоящих вестернов, ведут себя строго в соответствии со стереотипами итальянского режиссера Серджио Леоне. То есть большую часть экранного времени молчат, загадочно щурят глаза и лишь изредка разражаются монологами не длиннее сорока секунд. Общеигрового текста в «Золоте атцеков» немного, а тот, что есть, был очень грамотно переведен на язык Пушкина. Не менее ответственно люди из **1С** подошли и к кастингу — достаточно сказать, что мексиканские эль-бандитос не говорят здесь с кавказским акцентом, как это почему-то принято в отечественных переводах. Что же касается озвучения главных персонажей, то русской версии особенно повезло с голосом безумного пастыря, который под цитаты из Нового Завета отстреливает гадов с двух рук. Искренности намерений обладателя такого баритона веришь на все сто. — *Александр Кузьменко*

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ" 8.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

БЕШЕНЫЕ ПСЫ

■ **ЖАНР:** ACTION ■ **ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:** EIDOS INTERACTIVE/ VOLATILE GAMES ■ **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ/ЛОКАЛИЗАТОР:** «НОВЫЙ ДИСК»
■ **ПОЛНАЯ РЕЦЕНЗИЯ:** «ИГРОМАНИЯ» №10'2006

Интерактивная перепевка тарантиновской классики оказалась не то чтобы совсем пропащей. **Volatile Games**, придумав одно-единственное геймдизайнерское решение, умудрились нанизать на него добрых пять часов вполне себе увлекательного действия. Это, впрочем, никак не умаляет того факта, что интерактивные **Reservoir Dogs** — гнусная, неизобретательная низкобюджетная побрякушка, выпущенная с целью паразитирования на приобретенной лицензии.

ПЕРЕВОД: На коробке с официальной русской версией «**Бешеных псов**» красуется знакомое нам по музыкальным обложкам предупреждение о том, что игра содержит ненормативную лексику. И это действительно так. Чуть ли не впервые в истории отечественной локализации мы имеем адекватный русский перевод сказанного на экране. То есть приготовьтесь лицезреть самый натуральный мат, безо всяких там стыдливых многоточий. Кроме этого положительного момента, «**Новый Диск**» также оставил нам оригинальный английский звук, снабдив все происходящее субтитрами. Это особенно актуально, так как среди занятых на озвучке актеров значится Майкл Мэдсен. Качество перевода местами хромает, а в подсказках отчего-то не выводятся русские клавиши, но за правильное начинание ставим наш высший бал. — *Олег Ставицкий*

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ" 6.5

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

LEGO STAR WARS II: THE ORIGINAL TRILOGY

■ **ЖАНР:** АРКАДА ■ **ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:** LUCASARTS/TRAVELLER'S TALES
■ **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ/ЛОКАЛИЗАТОР:** 1С
■ **ПОЛНАЯ РЕЦЕНЗИЯ:** «ИГРОМАНИЯ» №11'2006

LEGO Star Wars II: The Original Trilogy возвела дистиллированный постмодернизм первой части в ранг художественного высказывания. Если оригинал был просто смешным, то сиквел, используя чуть ли не святые сцены пятого эпизода, умудряется вышибать из пластмассовых LEGO-кубиков взаправдашние эмоции. То есть когда на экране замораживают Хана Соло или огромные AT-AT Walkers крушат повстанческие базы, по коже, без дураков, бегают мурашки. Разыграв при помощи детского конструктора фильм нашего (и, надеемся, вашего) детства, **Traveller's Tales** посчитали миссию выполненной и отправились собирать интерактивный **LEGO Batman**.

ПЕРЕВОД: К счастью, Traveller's Tales отказались от идеи озвучки пластмассовых фигурок аутентичными голосами, так что игрушечный Дарт Вейдер и Люк Скайуокер бормочут что-то несвязное на несуществующем языке. Соответственно, задача **1С** свелась к аккуратному переводу подсказок, меню и, конечно, классических «*давным-давно, в далекой-далекой галактике*». Так что если вы никак не успевали прочесть, что же это там написано в самом начале, то хотя бы ради этого российскую версию приобрести стоит. — *Олег Ставицкий*

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ" 7.5

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

QUAKE 4

■ **ЖАНР:** ACTION ■ **ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:** ACTIVISION/ID SOFTWARE И RAVEN SOFTWARE ■ **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ/ЛОКАЛИЗАТОР:** 1С ■ **ПОЛНАЯ РЕЦЕНЗИЯ:** «ИГРОМАНИЯ» №12'2005

Raven Software (**Soldier of Fortune, Return to Castle Wolfenstein, Star Wars: Jedi Knight — Jedi Academy**), мастера перепаивать движки **id Software**, неожиданно выстругали вдохновенный проголливудский экшен. **Quake 4**, оказался предельно зрелищным действом, которое начисто лишено сколько-нибудь интересных геймдизайнерских идей и внятного мультиплеера. Играть занятно, но совершенно необязательно. Совсем как в **Quake 2**.

ПЕРЕВОД: Кроме движка **DOOM 3**, Raven также получили от **Activision** и **id Software** внушительный бюджет, при помощи которого задействовали на озвучке Питера Стромаре (совершенно гениальный актер второго плана, памятный по роли пьяного космонавта из «Армагеддона», или как оперировавший Тома Круза хирург из «Особого Мнения») и прочих тружеников Голливуда. По понятным причинам Питер исчез из локализованной версии, уступив место безвестным талантам, которые, при всем нашем уважении, Стромаре не заменят. На форумах **1С** игроки уже вовсю обсуждают отсутствие акцента и прочие языковые тонкости, исчезнувшие из игры вместе с локализацией. Кроме того, местные шрифты в меню отчего-то «прыгают» при наведении на них курсора. — *Олег Ставицкий*

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ" 8.5

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

AREA 51

■ **ЖАНР**: ACTION ■ **ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК**: MIDWAY STUDIOS/MIDWAY GAMES AUSTIN ■ **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ/ЛОКАЛИЗАТОР**: «НОВЫЙ ДИСК» ■ **ПОЛНАЯ РЕЦЕНЗИЯ**: «ИГРОМАНИЯ» №8'2005

Area 51 собрана по фирменному рецепту **Midway**: сызмальства знакомый геймплей оборачивается кроссплатформенным движком, поливается внушительными производственными затратами и узнаваемым драйвом. Сложно, конечно, представить, что на исходе 2006 года у кого-то возникнет желание пробежаться по низкополигональным коридорам в сопровождении нехитрых спецэффектов, теории заговора и Дэвида Духовны. Но буквально год назад автор этих строк не без удовольствия щекотал собственный спинной мозг при помощи Area 51, и ему было ни капельки не стыдно.

ПЕРЕВОД: Соответствующий бюджет Area 51 отрабатывает при помощи орденоносного голливудского состава, занятого на озвучке. Кроме Духовны, тут также имеются Мэрилин Мэнсон (!) в роли инопланетянина и замечательный актер второго плана Паэрс Бут (см. его, например, в «Повороте» Оливера Стоуна). Так вот, в «Новом Диске» поступили совершенно удивительным образом. Местные бонусы, в которых Духовны и Мэнсон рассказывают, как им было весело озвучивать компьютерную игру, переведены при помощи субтитров. При этом в самой игре персонажи вещают голосами компетентных актеров, которые, по понятным причинам, не в состоянии заменить фирменные интонации Фокса Малдера. Парадокс, одним словом. — *Олег Ставицкий*

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ" 7.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

TOM CLANCY'S GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER

■ **ЖАНР**: ТАКТИЧЕСКИЙ ЭКШЕН ■ **ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК**: UBISOFT ENTERTAINMENT/GRIN ■ **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ/ЛОКАЛИЗАТОР**: «РУССОБИТ-М» /GFI ■ **ПОЛНАЯ РЕЦЕНЗИЯ**: «ИГРОМАНИЯ» № 6'2006

С **Ghost Recon: Advanced Warfighter** вышла совершенно нетипичная для игровой индустрии история. Традиционно обделенная PC-платформа получила чуть ли не лучшую версию игры из всех возможных. PlayStation 2- и Xbox-порты оказались попросту неиграбельными, а оригинал с Xbox 360 — красивым и интересным, но с куда меньшей тактической глубиной.

PC-версия, вышедшая, как это обычно бывает, позже всех, неожиданно обнаружила полноценную тактическую карту, при помощи которой можно планировать целые цепочки действий и раздавать приказы своим сослуживцам. То есть это действительно странно, но разработчики и правда разработали для нас с вами уникальный, недоступный всем прочим консолям режим. Итогом этого явился один из самых красивых и динамичных тактических экшенов последних лет. Пропускать категорически не рекомендуется.

ПЕРЕВОД: Одним из основных поводов купить легальную версию Advanced Warfighter является возможность кооперативной игры через интернет (главная мультиплеер-достопримечательность игры, доставшаяся в наследство от Xbox Live). Кроме нее, здесь также имеется довольно пресная, но вполне адекватная озвучка. Атмосфера от русских голосов, конечно, заметно прихрамывает, но геймплей работает за двоих. — *Олег Ставицкий*

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ" 8.5

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

FREELANCER

■ **ЖАНР**: КОСМИЧЕСКИЙ СИМУЛЯТОР
■ **ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК**: MICROSOFT/DIGITAL ANVIL
■ **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ/ЛОКАЛИЗАТОР**: «НОВЫЙ ДИСК»

Freelancer — последний великий космический симулятор и последняя игра, к которой приложил руку Крис Робертс (создатель **Wing Commander**). В отличие от Wing Commander и **Starlancer**, здесь мы играем не за военного, а за вольного наемника Трента, который лишился своего корабля в результате теракта на космической станции Freeport 7. Оставшись ни с чем, Трент вынужден браться за любые заказы. Но очень скоро он узнает такое, что из простого развозчика грузов ему приходится срочно переквалифицироваться в спасителя всея человечества...

ПЕРЕВОД: Крис Робертс всегда очень любил кино, поэтому тексты диалогов и озвучка в Freelancer были выполнены на высшем уровне. Чего, увы, никак нельзя сказать о русской версии. Вступительный ролик — один из лучших в истории игр, но озвучили его совершенно неподходящими голосами и вдобавок накуролесили с музыкой. Такое ощущение, что поверх оригинальной звуковой дорожки наложен еще какой-то трек — вышла какофония.

В самой игре озвучка и перевод, как ни странно, сделаны лучше, чем в интро, но в целом ничего особенного — обычный бесцветный перевод. Так что наш вам совет: когда будете инсталлировать игру, не ставьте флажок напротив пункта «установить русскую версию», а играйте лучше в оригинал. — *Игорь Варнавский*

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ" 8.5

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

25 TO LIFE

■ **ЖАНР**: ACTION ■ **ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК**: EIDOS INTERACTIVE/ AVALANCHE SOFTWARE, HWY1 PRODUCTIONS И RITUAL ENTERTAINMENT
■ **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ/ЛОКАЛИЗАТОР**: «НОВЫЙ ДИСК»
■ **ПОЛНАЯ РЕЦЕНЗИЯ**: «ИГРОМАНИЯ» №3'2006

Есть игры, вызывающие отвращение одним лишь фактом своего существования, и **25 to Life** — одна из них. Здесь, кажется, все сделано только для того, чтобы отпугнуть игрока. Вступительный ролик убог и замылен, сюжет целиком составлен изо всех возможных клише про негров-гангстеров, обратной связи при стрельбе не наблюдается никакой (такое ощущение, что бумажками кидаешься, а не стреляешь), персонажи изъясняются на подзаборном сленге, причем делают это без всякого изящества, присущего колоритными героями **GTA: San Andreas**. Игровой же процесс представляет собой неимоверно тоскливую пробежку по череде тяп-ляп-уровней. В общем, если бы эта игра не появилась на свет, никто бы точно не расстроился.

ПЕРЕВОД: Какая игра, такой и перевод. «Новый Диск», судя по всему, переводил ее скорее для галочки и поэтому особо не напрягался. Качество озвучки в русской версии находится на минимально возможном уровне, но, учитывая то, что она и в оригинале была далеко не фонтан, это не особо заметно. В итоге здешние негры начали изъясняться как какие-нибудь ростовские гопники, а самыми осмысленными выражениями стали *«че за дела, чувак»* и *«где моя девка?»*. Ну а самое забавное заключается в том, что тела убитых исчезают быстрее, чем проговариваются их реплики. — *Игорь Варнавский*

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ" 5.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

JUST CAUSE

■ **ЖАНР:** ACTION ■ **ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:** EIDOS INTERACTIVE/ AVALANCHE STUDIOS ■ **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ/ЛОКАЛИЗАТОР:** НОВЫЙ ДИСК ■ **ПОЛНАЯ РЕЦЕНЗИЯ:** «ИГРОМАНИЯ» № 11/2006

Just Cause — еще одна наша светлая надежда, которая на деле обернулась каким-то **Xenus** шведской выделки. То есть вместо того, чтобы довести до ума крайне жизнеспособный геймплей, дебютанты из **Avalanche Studios** бросились делать свою GTA в псевдокубинских декорациях. Вышло солнечно и довольно жизнерадостно, но обещанного пира духа не случилось.

Just Cause страдает ото всех классических ошибок первой игры. Нам казалось, что сделать игроку *«безграничную свободу»*, *«бескрайний мир»* и снять все прочие барьеры желают теперь только отечественные дебютанты. Но нет, игрой мечты, как выяснилось, грезят и в Стокгольме. Обладая внушительными наработками в области экшен-механики, шведы отчего-то сосредоточились на своем GTA и, конечно, увязли в навозной куче нюансов. Бескрайние просторы и убедительные джунгли вроде бы присутствуют, но делать в них категорически нечего, разве что стрелять по окрестным птицам. Свобода перемещения, казалось бы, имеется, но ехать особенно некуда и незачем — монотонные и одинаковые побочные миссии утомляют после первой же попытки. К тому же вы регулярно снабжены всем необходимым, так что беспокоиться о своем арсенале или таксопарке не приходится. В итоге Just Cause все равно превращается в помиссионный экшен, который категорически отказывается отрабатывать собственный потенциал.

Тут имеются трюки, в ходе которых главгерой вылезает на крышу автомобиля (прямо на ходу), перепрыгивает на соседнюю машину, выбрасывает водителя и едет дальше. Еще есть многоразовый парашют, с которым можно прыгать со скал и приземляться на голову ничего не подозревающим врагам. Наконец, фирменный трюк с выпрыгиванием из вертолета с последующим закреплением на его крыле поразил западную прессу настолько, что каждая рецензия открывалась описанием данной возможности.

Что самое обидное, Just Cause категорически не находит применения вышеозначенной радости. Интересная физика и дизайн уровней отсутствуют. То же самое касается AI, графики и хваленой GTA-механики. Игра делает несколько очень внушительных обещаний, после чего выполняет в воздухе кульбит и превращается в монотонный и довольно скверный экшен (не без светлых моментов, впрочем).

ПЕРЕВОД: Чуть ли не главным стимулом к прохождению Just Cause является местный сюжет за авторством Мэтта Костелло (Matt Cotello) и Нила Ричардса (Neil Richards). Оба в разное время приложили руку к сценариям **The7th Guest**, **The 11th Hour**, **Shellshock: Nam'67**, **DOOM 3** и **Broken Sword**. Так вот, история подана при помощи уморительных заставок (созданных, однако, силами не самых выдающихся аниматоров). Соответствующие диалоги и интонации иногда вдохновляют больше, чем весь этот GTA-цирк. В «Новом Диске» поступили крайне мудро, оставив английский текст и ограничившись субтитрами, так что вы сможете лицезреть кат-сцены в их первоначальном виде.

У этого прекрасного, на первый взгляд, решения, имеется два внушительных недочета. Во-первых, в роликах очень часто встречаются визуальные шутки (вроде названий книг или объявлений в газете), которые остались незамеченными. Во-вторых, качество местного перевода выполнено в худших отечественных традициях. Все интонации и юмор напрочь убиты не то редактурой, не то переводчиками. Скажем, после того как главгерой получает от женщины пощечину, фраза *«и не думай, что я забыла прошлый раз»* отчего-то звучит тут как *«и не думай, что я не помню наши старые деньки»*. — *Олег Ставицкий*

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ" 7.5

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

РЫЦАРИ ПОДНЕБЕСЬЯ: ОПЕРАЦИЯ «НОЧНОЙ ЯСТРЕБ»

■ **ЖАНР:** АВИА-АРКАДА
■ **ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:** DIGITAL JESTERS / KANDO GAMES
■ **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ/ЛОКАЛИЗАТОР:** 1С / ЛОГРУС

Рыцари поднебесья: Операция «Ночной ястреб» (**Rebel Raiders: Operation Nighthawk** по загранпаспорту) — авиааркада третьего разбора, неизвестно за какой надобностью портированная с PlayStation 2. Намерения у **Kando Games** были самые светлые — хотелось сделать **Ace Combat** в аниме-декорациях. Это, прямо скажем, похвальное начинание привело к появлению на свет игры, которая лучше всего описывается непереводимым английским прилагательным uninspired. То есть глазастые персонажи, самолеты и даже какой-то сюжет есть, а атмосферы и, соответственно, полноценной игры нет. С другой стороны, авиа-аркад на PC практически не наблюдаются, так что если в компьютерное небо очень хочется, а **Lock On** вам не по зубам — обратите внимание.

ПЕРЕВОД: **1С** поступили с локализацией Rebel Raider удивительно небрежно. Меню, субтитры и озвучка командира аккуратно переведены, однако основное меню как раз осталось без изменений. То есть на экране регулярно возникают надписи вроде «reload», «rocket detected» и т. п. То же самое относится к основным игровым показателям — счетчикам оружия и индикаторам режимов стрельбы. В общем, если язык Шекспира вам даже отдаленно незнаком — рискуете нарваться. — *Олег Ставицкий*

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ" 5.5

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

ГЕРАКЛ: ГЕРОЙ ПРОТИВ БОГОВ

■ **ЖАНР:** АРКАДА ■ **ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:** MIDAS INTERACTIVE ENTERTAINMENT/NEKO ENTERTAINMENT ■ **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ/ЛОКАЛИЗАТОР:** «РУССОБИТ-М»/GFI

Удивительно, как одна-единственная геймдизайнерская находка способна вытащить самую обыкновенную аркаду из бездны посредственности! На первый взгляд **«Геракл: Герой против богов»** — скучная и крайне занудная аркада. Но! У нашего героя есть уникальная возможность: он может воздвигать каменные арки прямо из воздуха (хотя и в ограниченном количестве — не больше трех штук единовременно). Эта примитивная, казалось бы, способность придает всему действу вполне себе ощутимую динамику. Поскольку суть игры состоит в том, чтобы добраться по летающим платформам до высшей точки уровня, местами приходится напрягать «думалку», чтобы не напороться на врагов или не прыгнуть мимо стратегически важного уступа. К тому же тут действует ограничение времени. Словом, если у вас вдруг появится пара часов совершенно свободного времени, потратить их на «Геракла» можно без зазрения совести.

ПЕРЕВОД: Основную массу текста в игре составляют подсказки. И перевод их выполнен, надо сказать, аляповато — стиль местами прихрамывает, да и шрифты выбраны уж больно мутные. Не то чтобы это как-то категорически мешало играть, но для двух абзацев текста хотелось бы большего тщания. — *Георгий Курган*

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ" 6.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

МИР ФАНТАСТИКИ

ЧИТАЙТЕ В ЖУРНАЛЕ

В ЯНВАРЕ

СЕЗОНА 2007

НА ЧТО ОБРАТИТЬ ВНИМАНИЕ В НАСТУПАЮЩЕМ ГОДУ?
ГЛАВНЫЕ КНИГИ, ФИЛЬМЫ И ИГРЫ

ДОСКА ПОЧЕТА

НА УГЛУ ПРОСПЕКТА ЗВЕЗДОЛЕТЧИКОВ

ТОП 10

ЗНАМЕНИТЕЙШИЕ ФАНТАСТИЧЕСКИЕ ГОРОДА

БЕСТИАРИЙ

СУДЬБА РАЗУМНОГО КУСТА

ЭНТЫ И ДРУГИЕ ФЕНТЕЗИЙНЫЕ РАСТЕНИЯ

КЛАССИКИ

КИР БУЛЫЧЕВ

АЛИСА СЕЛЕЗНЕВА И ВСЕ, ВСЕ, ВСЕ

КОНКУРС ИЛЛЮСТРАЦИИ

МИР ФАНТАСТИКИ И ЧЕТЫРЕ ИЗВЕСТНЫХ ХУДОЖНИКА ПОДВОДЯТ ИТОГИ КОНКУРСА

СМОТРИТЕ НА DVD «МИРА ФАНТАСТИКИ» В ЯНВАРЕ 2007

ИЗВЕСТНОЕ АНИМЕ В ЖАНРЕ НАУЧНОЙ ФАНТАСТИКИ

JIN RÔ

(ОБОРОТНИ, 1998)

А ТАКЖЕ:

- РЕПОРТАЖ С «ЗИЛАНТКОНА 2006»
- «ЖАНРЫ»: МИФОЛОГИЧЕСКАЯ ФАНТАСТИКА
- «НАЗАД В БУДУЩЕЕ»: СНОВИДЕНИЯ В ФАНТАСТИКЕ
- БОЛЕЕ 50 РЕЦЕНЗИЙ НА ФАНТАСТИЧЕСКИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
- НОВОГОДНИЕ СЮРПРИЗЫ ОТ «МФ»

И МНОЖЕСТВО ДРУГИХ МАТЕРИАЛОВ

Редакция может перенести анонсированные материалы в один из последующих номеров журнала.

COMPANY OF HEROES

■ **ЖАНР:** СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ ■ **ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:** THQ/RELIC ENTERTAINMENT ■ **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ/ЛОКАЛИЗАТОР:** БУКА ■ **ПОЛНАЯ РЕЦЕНЗИЯ:** «ИГРОМАНИЯ» № 11'2006

Company of Heroes виртуозно аккумулирует весь текущий RTS-опыт. Здесь нет ни одной революционной идеи, но все прочие отработаны с потрясающим тщанием. Несмотря на бутафорскую по большей части разрушаемость, игра все-таки дает вам некоторую свободу — в основном за счет несчетного количества различных возможностей и особенностей юнитов, которые чуть ли не впервые в истории жанра *действительно* полезны.

ПЕРЕВОД: Российское издание Company of Heroes, очевидно, готовилось в спешке. Тут можно лицезреть надпись «Havoc» в аннотации на обложке (хотя рядом стоит логотип, на котором написано правильное «Havok») или, скажем, фразу *«пожалуйста, проверите его* [CD-ключ] *и попробуйте снова»*. Кстати, о CD-ключе. Первая часть тиража игры ушла в печать с недостающей последней цифрой, так что если игра отказывается устанавливаться, проверьте, сколько знаков указано на вашей коробке (должно быть 20).

Те, кому все-таки удастся запустить российскую версию, обнаружат внутри не меньше странностей: предельно неэмоциональные голоса на озвучке, несоответствие субтитров и сказанного за кадром, рассинхронизацию изображения и звука в брифингах и сомнительный, прямо скажем, перевод. — *Олег Ставицкий*

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ" 8.5

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

ЛЕГИОНЕРЫ: АРМИЯ ТЬМЫ

■ **ЖАНР:** СТРАТЕГИЯ ■ **ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:** SLITHERINE SOFTWARE ■ **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ/ЛОКАЛИЗАТОР:** АКЕЛЛА

Чего мы тут в редакции не ждали, так это появления аддона к игре **Legion Arena**. Напомним, что последняя являла собой неудачный клон **Rome: Total War** с ампутированным макростратегическим режимом. Была и оригинальная находка: каждый отряд набирал опыт в ходе сражений и при получении нового уровня мог выучиться какой-нибудь способности, прямо как в RPG. К сожалению, такой подход убивал стратегическую составляющую: прокачанный отряд крестьян одним взмахом обращал в бегство любого противника.

Так вот, все то же поджидает нас с вами в аддоне. Тут нет абсолютно ничего нового, кроме стандартного набора из дополнительных миссий и юнитов. Кстати, новая сторона конфликта (культ Митры) снабжена мистической составляющей. Армия набрана из всевозможных привидений, каких-то слоников из ада с горящими глазами и прочей чертовщины.

ПЕРЕВОД: Главный огрех перевода оригинальной игры (неправильный перенос слов) благополучно исправлен. Теперь ситуации, когда первая буква слова находится на одной строчке, а все остальные — на другой, уже не возникает. Зато появился новый баг: иногда весь поток мысли локализаторов не умещается в отведенном для этого окошке. К счастью, встречается подобное пару раз за игру. — *Алексей Моисеев*

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ" 4.5

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

ВЕЛИЧИЕ РИМСКОЙ ИМПЕРИИ

■ **ЖАНР:** СТРАТЕГИЯ ■ **ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:** ENLIGHT / HAEMIMONT GAMES ■ **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ/ЛОКАЛИЗАТОР:** «АКЕЛЛА» ■ **ПОЛНАЯ РЕЦЕНЗИЯ:** «ИГРОМАНИЯ» №9'2006

Нынешняя осень выдалась удивительно богатой на духовных наследников знаменитой градостроительной стратегии **Caesar 3**, вышедшей, к слову, восемь лет назад. Среди них оказалась и **Glory of the Roman Empire** — игра не то чтобы совсем провальная, но определенно не дотягивающая до именитого предка. Строительство древнеримских поселений в представлении **Haemimont Games** вышло слишком простым и незатейливым (отчего-то упразднены торгово-денежные отношения). Плюс жители, которые волшебным образом рождаются в только что построенном доме и не унесут ноги из города, даже если вы заставите их бродить ночью по улице в одних подштанниках. В недавнем **Caesar 4**, впрочем, творится то же самое.

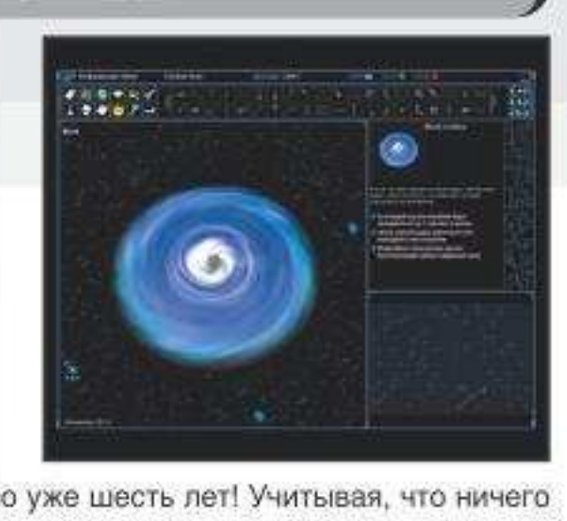
ПЕРЕВОД: «**Акелле**» удалось главное — найти крайне убедительного актера на озвучку местных брифингов. Медовый голос, вещающий о том, что в провинции бушует пожар, а люди пачками мрут от чумы, хочется слушать снова и снова. С текстом дела обстоят несколько хуже: названия построек, юнитов и описание задач переведены на удобоваримый русский язык, а вот именование домов пострадало. Например, вместо атмосферных Magalia и Casa тут значатся какие-то хибары (!), коттеджи и тому подобный вздор. — *Степан Чечулин*

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ" 6.5

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

КОСМИЧЕСКАЯ ИМПЕРИЯ 4

■ **ЖАНР:** КОСМИЧЕСКАЯ СТРАТЕГИЯ ■ **ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:** STRATEGY FIRST/MALFADOR MACHINATIONS ■ **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ/ЛОКАЛИЗАТОР:** АКЕЛЛА



Space Empires 4 Deluxe стукнуло уже шесть лет! Учитывая, что ничего достойного в жанре глобальных космических стратегий в последнее время не появлялось, игра по-прежнему способна вызвать неподдельный интерес.

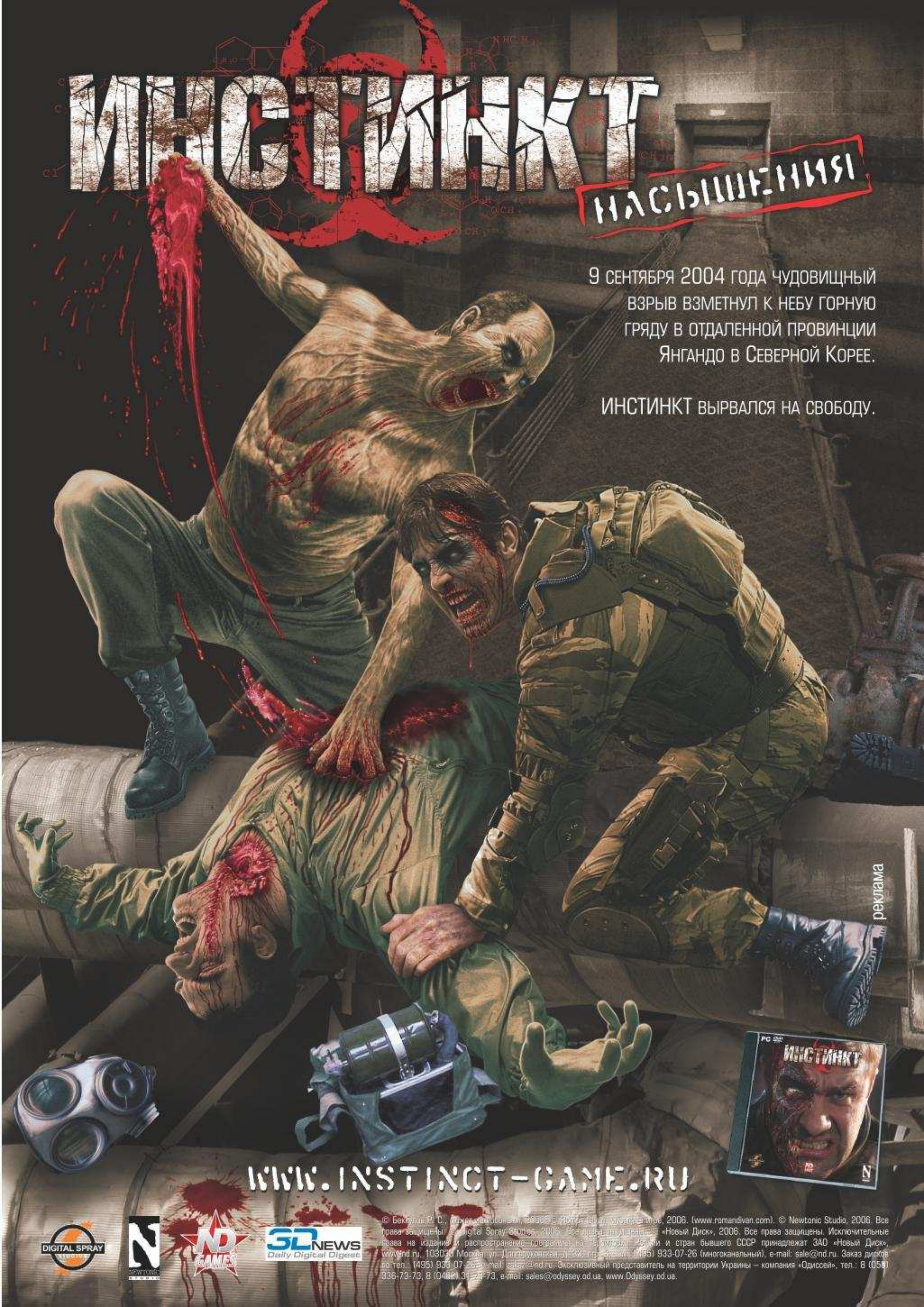
И совершенно не зря. Space Empires 4 Deluxe — пошаговая стратегия старой школы, то есть сложная, вдумчивая и предельно увлекательная. Здесь не получится кавалерийским наскоком покорить всю галактику и отпраздновать победу. Здесь надо думать и планировать свои действия на несколько ходов вперед. Какую планету лучше колонизировать? Что на ней построить? Принять или отвергнуть очередное предложение от соседей? Чем это грозит в будущем? Может, лучше просто надрать ему (соседу) уши? Нет, уши нельзя, надо сначала улучшить вооружение кораблей...

И так — всю дорогу. Space Empires увлекает настолько, что каждый час ловишь себя на одной и той же мысли: *«Еще один ход — и спать»*.

ПЕРЕВОД: Очень и очень достойная локализация. За время игры ни разу не возникает какого-то недопонимания, ни разу глаз не цепляется за какие-то зубодробительные обороты, типичные для локализаций этого жанра. Сокращения на кнопках тоже сведены к минимуму, а те, что есть, общеприняты и не вызывают затруднений. — *Алексей Моисеев*

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ" 8.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:


ИНСТИНКТ
НАСЫЩЕНИЯ
9 СЕНТЯБРЯ 2004 ГОДА ЧУДОВИЩНЫЙ ВЗРЫВ ВЗМЕТНУЛ К НЕБУ ГОРНУЮ ГРЯДУ В ОТДАЛЕННОЙ ПРОВИНЦИИ ЯНГАНДО В СЕВЕРНОЙ КОРЕЕ.
ИНСТИНКТ ВЫРВАЛСЯ НА СВОБОДУ.
реклама

WWW.INSTINCT-GAME.RU
DIGITAL SPRAY
NEWTONIC STUDIO
ND GAMES
3DNEWS Daily Digital Digest
© Бекмуров Р. С., [illegible], 2006. (www.romandivan.com). © Newtonic Studio, 2006. Все права защищены. © Digital Spray Studios, 2006. Все права защищены. © «Новый Диск», 2006. Все права защищены. Исключительные права на издание и распространение [illegible] на территории России и стран бывшего СССР принадлежат ЗАО «Новый Диск», www.nd.ru, 103030 Москва, ул. [illegible], (495) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по тел.: (495) 933-07-26, e-mail: sales@nd.ru. Эксклюзивный представитель на территории Украины – компания «Одиссей», тел.: 8 (058) 336-73-73, 8 (0482) 31-[illegible]-73, e-mail: sales@odyssey.od.ua, www.Odyssey.od.ua.

SID MEIER'S CIVILIZATION 4

■ **ЖАНР:** ГЛОБАЛЬНАЯ СТРАТЕГИЯ ■ **ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:** 2K GAMES/FIRAXIS GAMES ■ **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ/ЛОКАЛИЗАТОР:** 1С/ЛОГРУС ■ **ПОЛНАЯ РЕЦЕНЗИЯ:** «ИГРОМАНИЯ» №12'2005

Спустя год после рецензии в «**Игромании**» в продаже наконец-то появилась официальная локализованная версия **Civilization 4**. За все прошедшие месяцы «Цивилизация», как и ожидалось, все еще остается главной иконой в мире умных игр. Так что до самого выхода следующей части (предположительно в 2008 году) никто и ничто не изменит этого исторического положения вещей.

ПЕРЕВОД: Локализация Civilization 4 — это такой «академический» перевод. Все игровые тексты выведены на *предельно правильном* русском языке — сейчас так, наверное, изъясняются разве что члены-корреспонденты РАН. При этом (скажем спасибо литературным редакторам компании «**Логрус**») текст получился предельно живой. Русскую «Цивилопедию» (энциклопедию всех правил и понятий игры) можно, натурально, читать запоем. Более приятного и увлекательного учебника по основам истории автор этих строк еще не встречал.

Очень грустно на этом благостном фоне наблюдать мелкие ошибки локализации — в паре мест нам попались битые надписи в таблицах и графиках. Подобное безобразие не то чтобы сильно бросается в глаза, но общее впечатление смазывает. — *Александр Кузьменко*

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ" 9.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

ФОТО–САФАРИ

■ **ЖАНР:** СИМУЛЯТОР ФОТООХОТЫ
■ **ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:** SUPER X STUDIOS
■ **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ/ЛОКАЛИЗАТОР:** «АКЕЛЛА»

Wild Earth («**Фото-сафари**» по российскому паспорту) очень легко пропустить среди внушительного потока бюджетных локализаций. Так вот, советуем этого не делать, поскольку на отечественных прилавках неожиданно обнаружилась инновационная игра. Это чуть ли не первый в мире симулятор фотоохоты, где вы с камерой наперевес снимаете африканскую фауну, попутно получая энциклопедическую справку. Играется в Wild Earth гораздо веселее, чем кажется, — животные довольно бодро разбегаются в разные стороны, завидев прямоходящую обезьяну с фотоаппаратом в руках. Настоятельно рекомендуется всем, кто проводит вечера за просмотром канала Animal Planet.

ПЕРЕВОД: С **Wild Earth** произошла довольно удивительная история. **Super X Studios** собрали охапку призов на малоизвестных игрофестивалях, после чего, вдохновившись успехами, решили распространять игру самостоятельно и расторгли контракт со своим издателем **Digital Jesters**. У нас проект подхватила «**Акелла**», соорудив неожиданно опрятную локализацию. По итогам похождений игра генерирует статьи, иллюстрируя их вашими фотографиями. Так вот, статьи аккуратно переведены на русский, а голоса за кадром удивительно адекватны. — *Олег Ставицкий*

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ" 6.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

WILDLIFE PARK 2: ЗАПОВЕДНИК

■ **ЖАНР:** СИМУЛЯТОР ЗООПАРКА ■ **ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:** DEEP SILVER/B.ALIVE ■ **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ/ЛОКАЛИЗАТОР:** НОВЫЙ ДИСК
■ **ПОЛНАЯ РЕЦЕНЗИЯ:** «ИГРОМАНИЯ» №9'2006

Wildlife Park 2 — это, натурально, хардкорный симулятор биолога. Строительство и развитие собственного зоопарка (мало того, тут также имеется некое подобие кампании с отдельными намеками на сюжет) — дело предельно хлопотное. Приходится регулировать десятки различных параметров — от степени жесткости почвы до этических и культурных потребностей каждого отдельного вида животных.

Реализовано все это, впрочем, с умом — играть удобно и вполне себе приятно. Словом, всем юным натуралистам и друзьям панды посвящается.

ПЕРЕВОД: Местный, так сказать, перевод регулярно «радует» оборотами вроде «*Самка заяц 3 забеременела*». Такую вот катастрофическую небрежность спасает неожиданно привлеченный для озвучивания брифингов Николай Дроздов (бессменный ведущий «В мире животных» и обладатель одной из самых узнаваемых интонаций на российском телевидении). Более удачного решения для озвучки подобной игры трудно представить.

В итоге отделаться от ощущения, что смотришь очередной выпуск «В мире животных», совершенно невозможно. Это, если что, комплимент. — *Георгий Курган*

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ" 7.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

ФАВОРИТ

■ **ЖАНР:** СИМУЛЯТОР ЛОШАДИНЫХ СКАЧЕК
■ **ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:** PROGRAM ACE
■ **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ/ЛОКАЛИЗАТОР:** НОВЫЙ ДИСК

Если вы вдруг любите лошадей, то «**Фаворит**» — отличный способ их возненавидеть. Суть происходящего на экране сводится к следующему: одноядцовые близнецы-жокеи носятся на клонированных лошадях по унылым трассам под одну-единственную мелодию. Окрестные пейзажи (которые тут хвастливо зовутся «фотореалистичными») разнообразны, но при этом уродливы и абсолютно неинтерактивны. Трассы настолько узкие и извилистые, что на них с трудом могут уместиться два наездника. Здесь же — лошади, застревающие в окрестных камнях, кустах и деревьях.

ПЕРЕВОД: Как нетрудно догадаться, название «Фаворит» (см. одноименный голливудский фильм про конные скачки) придумано доблестными локализаторами из «**Нового Диска**». В оригинале это недоразумение именуется **Horse Cross 3D** и создано некой студией **Program Ace**, которая делает игры в перерывах между созданием сайтов и еще черт знает чем еще. Более того, Россия, похоже, единственная страна, где Horse Cross 3D издана официально, да еще и под таким громогласным названием.

Что касается самого перевода, то текста в игре набирается ровно на полтора предложения, а голосовая озвучка попросту отсутствует. За паразитирование на хороших фильмах и издание на 1/6 части суши несусветных помоев ставим один балл. — *Георгий Курган*

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ" 3.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

ИНСТИНКТ

РАЗМНОЖЕНИЯ

* Интригующая сюжетная линия: мистический детектив или правдивое изложение фактов?

* История глазами трех героев – бойцов элитного подразделения ФСБ

* Динамичный геймплей требует полной самоотдачи: используйте сверх-способности, ищите собственную тактику!

* Музыка от лидера группы «Спирали»

реклама

WWW.INSTINCT-GAME.RU

© Беккулов Р. С., сюжет и персонажи, 2006. © Roman Divan, музыка в игре, 2006. (www.romandivan.com). © Newtonic Studio, 2006. Все права защищены. © Digital Spray Studios, 2006. Все права защищены. © «Новый Диск», 2006. Все права защищены. Исключительные права на издание и распространение программы на территории России и стран бывшего СССР принадлежат ЗАО «Новый Диск», www.nd.ru, 103030 Москва, ул. Долгоруковская, д. 33, стр. 8, тел.: (495) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по тел.: (495) 933-07-26, e-mail: zakaz@nd.ru. Эксклюзивный представитель на территории Украины – компания «Одиссей», тел.: 8 (050) 336-73-73, 8 (0482) 31-73-73, e-mail: sales@odyssey.od.ua, www.Odyssey.od.ua.

ДЕТИ ДРАКУЛЫ

- **ЖАНР**: АРКАДА
- **ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК**: LEGENDO/LEGENDO
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ/ЛОКАЛИЗАТОР**: «НОВЫЙ ДИСК»

Типичная одноклеточная аркада о том, как злобный охотник на вампиров похитил графа Дракулу (отца двоих детей, между прочим!) прямо с семейной трапезы. А мы в роли подрастающего поколения кровососов спешим на помощь именитому папаше. Бежим по заранее намеченному маршруту (3D-движок — чистой воды бутафория), собираем какие-то камушки, прыгаем, решаем простейшие головоломки, периодически бьем врагов посредством магии и хлыста. Все это, конечно, приедается в первые же полчаса, но физического отторжения «**Дети Дракулы**» не вызывают. Кому такая игра могла понадобиться, нам неизвестно. Для самых маленьких есть и более качественные продукты, а подростки в нашей стране преспокойно осваивают «взрослые» проекты.

ПЕРЕВОД: Компания «**Новый Диск**» подошла к локализации со всем возможным тщанием. Однако невелика заслуга: текста в игре чуть больше, чем в этой заметке, а озвучка и вовсе отсутствует. Шрифты, впрочем, подобраны аккуратно — аутентичные, а не Times New Roman, как это обычно бывает в случае с подобными локализациями. В общем, если вам вдруг захотелось поучаствовать в интерактивной постановке памятного мультфильма «Дракулито-вампиреныш», «Детей Дракулы» можно смело покупать. — *Георгий Курган*

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ" 4.5

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

БИАТЛОН 2006: В ПОГОНЕ ЗА ЗОЛОТОМ

- **ЖАНР**: СПОРТИВНЫЙ СИМУЛЯТОР
- **ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК**: MERSCOM LLC/GERONIMO ENTERTAINMENT
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ/ЛОКАЛИЗАТОР**: АКЕЛЛА

Биатлон, если вы вдруг не знаете, это такой вид спорта, когда группа вооруженных мужчин носится на лыжах, добегает до определенной точки, после чего припадает брюхом к земле и стреляет из винтовки по целям. Потом мужчины встают — и процесс повторяется. Так вот, уважаемые читатели, некто **Geronimo Entertainment** создали первый в мире хардкорный симулятор биатлона.

Тут имеется внушительная RPG-система для развития персонажа. Перед важным соревнованием своего героя надлежит отправлять в объятия шведских массажисток, а во время бега одним из подконтрольных параметров является сердцебиение. Все это, однако, не отменяет того факта, что **Biathlon 2006: Go for Gold** — скверная, некрасивая и категорически неинтересная игра. Трехполигональные персонажи неуклюже елозят лыжами по снегу, падают от соприкосновения с заграждением и периодически застревают друг в друге.

ПЕРЕВОД: «**Акелла**» неожиданно выпустила две игры в одной. Кроме зимнего биатлона, путем запуска отдельного EXE-файла вы также можете оценить все прелести биатлона летнего. Это то же самое, только вместо лыжников бегают смешные мужчины в коротких шортах, вооруженные луками. Содержимое переведено неожиданно аккуратно, однако имена участников отчего-то набраны латиницей. Поэтому представитель России именуется как «*KAPUTIN VLADIMIR*», а не так, как мог бы. — *Олег Ставицкий*

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ" 3.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

ICEWIND DALE

- **ЖАНР**: РОЛЕВАЯ ИГРА
- **ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК**: INTERPLAY ENTERTAINMENT/BLACK ISLE STUDIOS
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ/ЛОКАЛИЗАТОР**: 1С

Старая добрая **Icewind Dale** — это и порядком уже подзабытая, но оттого не менее классическая система AD&D второй редакции, и бывшая некогда стандартом изометрическая картинка, на которую нынче можно смотреть только с ностальгическим вздохом, и сюжет, к созданию которого приложил руку сам папочка Дзирта — Роберт Сальваторе.

ПЕРЕВОД: При всех своих положительных качествах Icewind Dale одним своим непритязательным видом способна вызвать культурный шок у современных игроков. Однако **1С** подошли к российскому изданию со всей серьезностью — локализация хоть и грешит парой мелких огрехов вроде непереведенного шума в людных местах и иногда вылезающих за пределы кнопок надписей, но сделана очень качественно. Конечно, голос рассказчика мог бы быть чуть более эмоционален, да и озвученных по всей игре персонажей могло быть побольше, но это все наше журналистское бурчание.

Зато мы имеем очень грамотный, почти безупречный русский язык, до последней буквы переведенные меню, кнопки, подсказки и заклинания, плюс целый ворох замечательно озвученных сопартийцев, которые каждую минуту обещают кого-то «*сделать одной левой*», рычат, мурлычут под нос песенки и жалуются на усталость. — *Светлана Карачарова*

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ" 7.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

ЖЕЛЕЗНАЯ ДОРОГА: ВЕК ПАРОВЫХ МАШИН

- **ЖАНР**: СИМУЛЯТОР ПОЕЗДА
- **ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК**: JUST TRAINS
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ/ЛОКАЛИЗАТОР**: АКЕЛЛА

Train Driver возрождает давно забытый жанр железнодорожного симулятора. В свое время **Microsoft Train Simulator** породил особое дзен-движение игроков, которые любили часами смотреть на пролетающий за виртуальным окном пейзаж. **Train Driver** предлагает аналогичное развлечение для сильных духом — любоваться окрестными ландшафтами смогут только пользователи с выдающимся воображением.

Это хардкорный жутковатый симулятор, который кроме банального гражданского извоза также предлагает принять участие в сценариях вроде «*к вам навстречу едет три поезда, один из которых сломался, а два других управляются сумасшедшими*». Если вы вдруг ностальгируете по таким развлечением, то обратитесь лучше к классике от **Microsoft**.

ПЕРЕВОД: Отчего «**Акелла**» удумала издать продукцию полулюбительского сообщества **Just Trains** — категорически неясно. «**Век паровых машин**» (престранное, кстати, название, учитывая, что тут имеются банальные электрички) выглядит как неудобоваримый мод, созданный группой энтузиастов.

Перевод, набранный при помощи незабвенного шрифта Arial, тоже периодически подкидывает перлы вроде «*дорожная феерия*». Вот уж действительно «феерия». — *Олег Ставицкий*

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ" 4.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

ИНСТИНКТ

САМОСОХРАНЕНИЯ

Мы предлагаем собственную версию событий, некогда потрясших мир. Это не расследование и не спекуляция. «Инстинкт» – фантастический боевик на основе вполне реальных событий.

реклама

WWW.INSTINCT-GAME.RU

© Беккулов Р. С., сюжет и персонажи, 2006. © Roman Divan, музыка в игре, 2006. (www.romandivan.com). © Newtonic Studio, 2006. Все права защищены. © Digital Spray Studios, 2006. Все права защищены. © «Новый Диск», 2006. Все права защищены. Исключительные права на издание и распространение программы на территории России и стран бывшего СССР принадлежат ЗАО «Новый Диск», www.nd.ru, 103030 Москва, ул. Долгоруковская, д. 33, стр. 8, тел.: (495) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по тел.: (495) 933-07-26, e-mail: zakaz@nd.ru. Эксклюзивный представитель на территории Украины – компания «Одиссей», тел.: 8 (050) 336-73-73, 8 (0482) 31-73-73, e-mail: sales@odyssey.od.ua, www.Odyssey.od.ua.

Андрей Александров

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ И ПРОЕКТЫ

Перед вами обновленный список отечественных локализаций и проектов.

Данная таблица состоит из двух разделов, которые, в свою очередь, делятся на подразделы:

1) ПОСТУПИЛИ В ПРОДАЖУ. Сюда помещаются все те игры, которые недавно поступили в продажу и которые уже можно купить.

2) НОВЫЕ АНОНСЫ. Здесь приводится информация по всем локализуемым играм, выходящим как в отдаленном будущем, так и в самое ближайшее время. Когда мы точно знаем, что игра уже поступила на прилавки и вы можете ее приобрести, мы перемещаем информацию о ней в раздел «Поступили в продажу».

3) В РАЗРАБОТКЕ. Здесь размещаются те отечественные проекты, которые в данный момент находятся в разработке.

Полный список локализуемых игр, а также информацию о тех локализаторах и отечественных проектах, что уже можно купить, мы публикуем на нашем **DVD** в разделе «**По журналу**». Таблица представлена в формате **XLS**.

Редакция «Игромании» напоминает, что вся информация о датах выхода локализаций, включая изменения и обновления, поступает к нам от отечественных издателей.

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ПРОЕКТЫ

Поступили в продажу

You Are Empty
Рос. издатель/разработчик: 1С/Digital Spray Studios

Вечера на хуторе близ Диканьки 2: Вечер накануне Ивана Купала
Рос. издатель/разработчик: 1С/Step Creative Group

Вторая мировая
Рос. издатель/разработчик: 1С/1С: Maddox Games

Завтра война
Рос. издатель/разработчик: 1С

Санитары подземелий
Рос. издатель/разработчик: 1С

Тупой дозор
Рос. издатель/разработчик: Акелла

В разработке

Atlantis
Дата: Конец 2006 ● **Рос. издатель/разработчик**: Руссобит-М/World Forge

BASE jumping: Точка отрыва
Дата: 2006 ● **Рос. издатель/разработчик**: Новый Диск/D3 Company

Disciples 3
Дата: 2006 ● **Рос. издатель/разработчик**: Акелла/.dat

Heavy Duty
Дата: 2006 ● **Рос. издатель/разработчик**: Акелла/Primal Software

Heroes of Might and Magic 5: Hammers of Fate
Дата: 2006 ● **Рос. издатель/разработчик**: 1С (совместно с Nival Interactive)/Nival Interactive

Lock On. Ка-50 «Черная акула»
Дата: 2006 ● **Рос. издатель/разработчик**: 1С/Eagle Dynamics

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
Дата: 2007 ● **Рос. издатель/разработчик**: GSC Publishing/GSC Game World

The Precursors
Дата: 2007 ● **Рос. издатель/разработчик**: Руссобит-М/Deep Shadows

The Wall
Дата: Конец 2007 ● **Рос. издатель/разработчик**: Руссобит-М/Deep Shadows

Warfare
Дата: 2006 ● **Рос. издатель/разработчик**: GFI и «Руссобит-М»/GFI

White Gold. War in Paradise
Дата: 2007 ● **Рос. издатель/разработчик**: Руссобит-М/Deep Shadows

АгОРа: Битва за хлебницу
Дата: 2007 ● **Рос. издатель/разработчик**: —/NeArGa

Агрессия
Дата: 2007 ● **Рос. издатель/разработчик**: Бука/Lesta Studios

Анабиоз: Сон разума
Дата: 2006-2007 ● **Рос. издатель/разработчик**: 1С/Action Forms

Братва и кольцо
Дата: 2006-2007 ● **Рос. издатель/разработчик**: 1С/Gaijin Entertainment

Великие битвы: Битва за Курск
Дата: 2007 ● **Рос. издатель/разработчик**: Акелла/N-Game (совместно с Nival Interactive)

Войны древности: Спарта
Дата: Конец 2006 ● **Рос. издатель/разработчик**: Руссобит-М/World Forge

Восхождение на трон
Дата: 2006 ● **Рос. издатель/разработчик**: 1С/DVS

Волкодав: Месть Серого Пса
Дата: 2006 ● **Рос. издатель/разработчик**: Акелла/Primal Software

Герои Мальгримии 2: Нашествие некромантов
Дата: 2006 ● **Рос. издатель/разработчик** Новый Диск/АльфаКласс

Дальнобойщики 3
Дата: 2006 ● **Рос. издатель/разработчик**: 1С/SoftLab-NSK

Инстинкт
Дата: 2006 ● **Рос. издатель/разработчик**: ND Games/Newtonic Studio

Искусство ограбления
Дата: 2006 ● **Рос. издатель/разработчик**: 1С/PIPE Studio

Империя превыше всего
Дата: 2006 ● **Рос. издатель/разработчик**: Акелла/IceHill

Капитан Врунгель
Дата: 2006 ● **Рос. издатель/разработчик**: 1С/Action Forms

Кодекс войны
Дата: 2007 ● **Рос. издатель/разработчик**: 1С/Ino-Co

Коллапс
Дата: Зима-весна 2007 ● **Рос. издатель/разработчик**: Бука/Creoteam

Комбат
Дата: 2006 ● **Рос. издатель/разработчик**: GFI/GFI UA

Лабиринт отражений
Дата: 2006 ● **Рос. издатель/разработчик**: Новый Диск/DIOsoft

Легенда о рыцаре
Дата: 2007 ● **Рос. издатель/разработчик**: 1С/Katauri Entertainment

Линия грез. Императоры иллюзий
Дата: 2006 ● **Рос. издатель/разработчик**: Не объявлен/Deep Games

Меченосец
Дата: 2006 ● **Рос. издатель/разработчик**: Акелла/TM Studios

Морской охотник
Дата: 2006 ● **Рос. издатель/разработчик**: 1С/Акелла

Не время для драконов
Дата: 2006 ● **Рос. издатель/разработчик**: 1С/Arise

Обитаемый остров: Землянин
Дата: 2006 ● **Рос. издатель/разработчик**: Акелла/Step Creative Group

Ониблэйд
Дата: Конец 2006 года ● **Рос. издатель/разработчик**: 1С/Gaijin Entertainment

Параграф 78
Дата: Осень-зима 2006 ● **Рос. издатель/разработчик**: 1С/Gaijin Entertainment

Пираты XXI века
Дата: 2006 ● **Рос. издатель/разработчик**: Новый Диск/DIOsoft

Полный привод: УАЗ 4x4
Дата: 2006 ● **Рос. издатель/разработчик**: 1С/Avalon Style Entertainment

Противостояние 5. Война, которой не было
Дата: 2006 ● **Рос. издатель/разработчик**: GFI

Смерть шпионам
Дата: 2006-2007 ● **Рос. издатель/разработчик**: 1С/Haggard Games

Стальные монстры: Союзники
Дата: 2006 ● **Рос. издатель/разработчик**: Бука/Lesta Studios

Трудно быть богом
Дата: 2006 ● **Рос. издатель/разработчик**: Акелла/Burut CT

Фаза: Исход
Дата: 2006 ● **Рос. издатель/разработчик**: Руссобит-М/Рога и копыта

Хроники Тарр: Призраки звезд
Дата: 2006 ● **Рос. издатель/разработчик**: Акелла/Kvazar

Ядерный титбит 2
Дата: 2006 ● **Рос. издатель/разработчик**: Бука/VZlab

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

Поступили в продажу

Anno 1701
Рос. издатель/локализатор: Новый Диск

Battlefield 2142
Рос. издатель/локализатор: Софт Клаб

Call of Juarez: Сокровища ацтеков
Рос. издатель/локализатор: 1С

Darkstar One
Рос. издатель/локализатор: Акелла

Dreamfall: Бесконечное путешествие (Dreamfall: The Longest Journey)
Рос. издатель/локализатор: Новый Диск/Lazy Games

Fable: The Lost Chapters
Рос. издатель/локализатор: 1С

FIFA 07
Рос. издатель/локализатор: Софт Клаб

Just Cause
Рос. издатель/локализатор: Новый Диск/PIPE Studio

LEGO Star Wars 2: The Original Trilogy
Рос. издатель/локализатор: 1С

Sims 2. Питомцы
Рос. издатель/локализатор: Софт Клаб

Космическая Федерация 2 (Galactic Civilizations 2: Dread Lords)
Рос. издатель/локализатор: 1С/snowball.ru

Сезон охоты (Open Season)
Рос. издатель/локализатор: Новый Диск

Новые анонсы

Broken Sword: The Angel of Death
Дата: Конец 2006 ● **Рос. издатель/локализатор**: Бука

Culpa Innata
Дата: 2006-2007 ● **Рос. издатель/локализатор**: Акелла

Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas
Дата: Конец 2006 ● **Рос. издатель/локализатор**: GFI

Атлантида: Секреты погибшего континента (The Secrets of Atlantis: The Sacred Legacy)
Дата: 2006-2007 ● **Рос. издатель/локализатор**: Акелла

«Храбрые Гномы: Крадущиеся Тени» – это интерактивная история приключений двух отважных братьев гномов – воина Торвальда и мага Фафнира, – которые должны спасти кузнеца Вахура из плена коварных злодеев. На пути к победе братьям предстоит столкнуться не только с превосходящими силами противника, но и с извечными врагами всех героев: обманом и предательством

Ключевые особенности игры:

- Сказочный сюжет, сдобренный хорошей порцией оригинального юмора.
- Возможность выбора одного из двух героев и смены активного персонажа в любой момент времени.
- Множество интереснейших головоломок и тактических задач, которые предстоит решить по мере прохождения игры.
- Более 20 монстров: от невообразимо жутких до удивительно смешных, каждый из которых наделен уникальными боевыми навыками.
- Необычные транспортные средства, которыми пользуются монстры, могут быть захвачены игроком.
- Игра предназначена для аудитории от 6 лет до… бесконечности.

© 2006 GameOver-Games. Все права защищены. Храбрые Гномы: Крадущиеся Тени © 2006 Nival Interactive. «Нивал» и «Храбрые Гномы: Крадущиеся Тени» являются зарегистрированными товарными знаками Nival Interactive. Все права защищены. Исключительное право на распространение на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежат ЗАО «Новый Диск».

GAMEOVERGAMES
на правах рекламы

ИГРА МЕСЯЦА

Самые популярные игры периода с ДЕКАБРЯ'2005 по СЕНТЯБРЬ'2006

A Место	B Рост	C Название	D Рейтинг	E %
1	■	Half-Life 2: Episode One	3875	9,8%
2	■	FlatOut 2	3051	7,7%
3	▲2	Need for Speed: Most Wanted	2800	7,1%
4	■	Heroes of Might and Magic 5	2794	7,1%
5	NEW	FIFA 07	2777	7%
6	▼3	The Elder Scrolls IV: Oblivion	2697	6,8%
7	▼1	Fahrenheit	2130	5,4%
8	NEW	Company of Heroes	1394	3,5%
9	▼1	Titan Quest	1317	3,3%
10	▼3	Hitman: Blood Money	1265	3,2%
11	NEW	В тылу врага II	1073	2,7%
12	▲1	Танита, или Морское приключение	796	2%
13	▼4	Prey	777	1,9%
14	NEW	Just Cause	671	1,7%
15	▼3	Devil May Cry 3: Special Edition	639	1,6%
16	▼6	Bad Day L.A.	626	1,5%
17	▼3	Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	540	1,3%
18	NEW	LEGO Star Wars 2: The Original Trilogy	525	1,3%
19	NEW	Call of Juarez	516	1,3%
20	■	The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth 2	453	1,1%
21	▼6	Battlefield 2: Special Forces	437	1,1%
22	▼6	Prince of Persia: The Two Thrones	416	1%
23	▼4	Condemned: Criminal Origins	354	0,9%
24	▼6	ToCa Race Driver 3	341	0,8%
25	▼8	The Movies	340	0,8%
26	▼2	Civilization 4: Warlords	334	0,8%
27	▼6	Корсары III	299	0,7%
28	▼6	Tomb Raider: Legend	297	0,7%
29	▼2	Gun	287	0,7%
30	▼19	Ghost Recon: Advanced Warfighter	286	0,7%

По состоянию на **1 ноября** в голосовании приняло участие **8644** человек.

Обозначения по колонкам:

A. Текущая позиция игры в этом месяце.
B. Изменение позиции игры по сравнению с предыдущим месяцем (если оно есть).
C. Название игры.
D. Рейтинг.
E. Процент голосов, который получила игра от общего числа голосов по всем позициям.

Хит-парад **«ИГРА МЕСЯЦА»** — это не чарт игровых продаж и не опрос среди всего народонаселения интернета. Это *рейтинг популярности* тех или иных игр, который формируется посетителями нашего сайта. Большинство из них хардкорные геймеры.

На сайте **«Игромании»** ***(www.igromania.ru)*** регулярно, раз в 30—40 дней, проводится голосование, на основе которого и составляется хит-парад. В журнале публикуется только первая тридцатка из всех участвовавших игр, а полную версию хит-парада всегда можно найти на нашем DVD.

Игры, представленные в хит-параде, берутся не за всю историю существования индустрии, а за десятимесячный период. В данном случае это период *с ДЕКАБРЯ'2005 по СЕНТЯБРЬ'2006*. В голосовании участвуют только те игры, которые получили в рецензиях «Игромании» итоговую оценку не ниже шести баллов (впрочем, в единичных случаях могут быть исключения из этого правила).

2 НОЯБРЯ результаты предыдущего голосования обнулились, и сейчас на сайте проводится голосование по играм, вышедшим в *ЯНВАРЕ'2005 — ОКТЯБРЕ'2006*. Его итоги будут обнародованы в следующем номере. Голосуйте за лучших!

Проголосовать за самые, на ваш взгляд, достойные игры можно на главной странице сайта www.igromania.ru. Подробности об «Игре месяца», полную версию хит-парада, а также правила участия в голосовании ищите на DVD «Игромании» в рубрике «ИнфоБлок».

ИТОГИ ГОЛОСОВАНИЯ

В этом месяце случилось страшное — из пятерки лидеров ушел **TES 4: Oblivion**. Видимо, ролевики всех стран и народов настолько заигрались в **Gothic 3**, что забыли про своего старого любимца. Зато фанаты спортивных симуляторов так дружно болели за **FIFA 07**, что игра в последний день голосования все-таки добралась до одного из призовых мест. Посмотрим, что будет дальше: в этом месяце урожай спортсимов удался на славу, поэтому мнения обязательно должны разделиться.

Далее по списку тоже не все спокойно. **Ghost Recon: Advanced Warfighter**, прыгнувший было на 20 строк вверх, через месяц опустился на исходную позицию. Старички пусть неохотно, но сдают позиции новым героям — полдюжины абсолютно свежих игр сразу вошли в двадцатку ваших любимцев, в том числе великолепные **Company of Heroes** и **«В тылу врага 2»**. Что будет с ними в следующем месяце, зависит только от вас!

ВО ЧТО ПОИГРАТЬ В ЭТОМ МЕСЯЦЕ

Автор этих строк как-то очень не вовремя вернулся на привычное редакторское место. Ноябрь обрушил на наши головы совершенно непечатное количество релизов разной степени важности. Эта понятная и ожидаемая практика издателей оборачивается для сотрудников вашего любимого журнала сущей пыткой. Более того, скажу по секрету, многие из релизов отчетного месяца были, скорее всего, готовы некоторое время назад. Но страшная наука маркетинг подсказывает, что игра, вышедшая в канун покупательского обострения (а это как раз ноябрь-декабрь), продается в разы лучше. Так что не удивляйтесь, увидев в списке сегодняшних рецензий наших старых знакомых. Вот, скажем, **You Are Empty**, украинская экшен-постановка имени Владимира Сорокина, без особой шумихи легла на прилавки. Осторожно рекомендуем ознакомиться с выдающейся стилизацией и почти осязаемой атмосферой. Местный, так сказать, геймплей находится где-то между первым **Half-Life** и вторым **Serious Sam**. Сравнение, разумеется, не в пользу украинского экспорта.

Scarface от авторов ненаглядного **The Hulk** оказалась совершенно неуместной перепевкой **GTA: Vice City**. Кому такое сегодня может понадобиться, неизвестно. Список умеренных разочарований венчают **Dark Messiah of Might & Magic** и **Battlefield 2142** — крепкие блокбастеры, на которые мы возлагали большие надежды.

Зато все сложилось у аддонов. **Relic** выступили с вдохновенным дополнением к своей **Warhammer 40 000: Dawn of War**. **Dark Crusade** оказалась чуть ли не новой игрой — теперь тут имеется новый макростратегический режим и две играбельные расы (всего их стало восемь). **Ensemble Studios** сделали омолаживающую инъекцию **Age of Empires 3** в лице аддона **WarChiefs**. Плюс, конечно, **The Sims 2: Pets** — наш ответ **Nintendogs** и прочим виртуальным тамагочи.

Про **Gothic 3** и **Neverwinter Nights 2** даже как-то неудобно писать. Оба проекта обстоятельно препарируются в наших рецензиях, что, впрочем, никак не влияет на фанатов, которые на момент написания этих строк уже, должно быть, стоят в очереди (а то и прошли игры до конца).

Гораздо интереснее обратить ваше внимание на малозаметные проекты, которые в силу ряда объективных причин оказались в кратких обзорах. Во-первых, всем синефилам земшара надлежит немедленно ознакомиться с **Jaws Unleashed**. Это грубая и низкобюджетная игра, но она очень умело возрождает в памяти все классические сцены из трилогии «Челюсти». Плюс приятно узнать, кем на самом деле оказались авторы жизнерадостной до омерзения **Ecco the Dolphin**. И прямо рядом с ней расположился **Barnyard**. Это тоже лицензионный продукт, причем, казалось бы, в худшем своем проявлении — компьютерная игра по мультфильму. Секрет состоит в том, что соответствующий

проекту широкоэкранный прототип создан силами Стива Одекерка. Этот святой человек отвечал за обе части «Эйса Вентуры», а также малоизвестный шедевр «Кунг-По: Нарвись на кулак». Так вот, по мотивам его первого трехмерного мультфильма создана уморительная, увлекательная и крайне очаровательная игра. Можете нам не верить, но так оно и есть.

Среди всех прочих выдающихся релизов хочется обратить внимание на малоизвестный и малоожидаемый сиквел — **The Guild 2** на неделю лишила «Игроманию» главного редактора, который, вернувшись с восторженным текстом, что-то сбивчиво рассказывал про неземные красоты и неземную же стратегическую глубину.

Тем, кто в ужасе медитирует у прилавков, решая, на что потратить свои деньги, советуем крепиться — в следующем месяце будет еще хуже.

Олег Ставицкий, редактор

ИГРОВОЙ ТОТАЛИЗАТОР

НАШ ПРИЗ

Победителю декабрьского «Тотализатора» достанется шикарный MP3/MP4-плеер E-Drive F1-1024 (YDF1-1) **www.your-drive.ru**, оснащенный 1 Гб флэш-памяти, цветным (65 тыс. цветов) 1,8-дюймовым OLED-дисплеем и FM-тюнером. Благодарим компанию «**ПИРИТ**» (***www.pirit.ru***) за предоставленный приз!

Победитель сентябрьского тотализатора

Как и было обещано, счастливый победитель получит от нас целую кучу призов — клавиатуру, мышь, коврик для мыши, наушники и даже маленькую веб-камеру от компании **ERGODATA** (***www.ergodata.ru***). Все дружно поздравляем **Ярослава Агабекова** из г. Златоуста!

ПРАВИЛА УЧАСТИЯ

«**Игромания**» предлагает вам испытать удачу и проверить свое аналитическое мышление, приняв участие в «**Игровом тотализаторе**». Все, что от вас требуется, — прислать по адресу ***totalizator@igromania.ru*** письмо с правильным прогнозом *первой пятерки игр — лидеров* хит-парада «**Игра месяца**», который проводится с **2 ноября** по **24 ноября**.

Письмо, присланное на тотализатор, должно выглядеть примерно таким образом:

1. The Elder Gothic 5: Fallout
2. Age of Empires: Galactic Civilizations
3. Desperados 3: Hitman's Revenge
4. У. Ж. О. С.
5. Heroes of Black and White 3

Учтите, мы не призываем вас коверкать оригинальные названия игр, а лишь приводим этот список в качестве примера. Письма, которые написаны не по вышеприведенной схеме, рассмотрению не подлежат. Победитель тотализатора определяется методом жеребьевки из всех участников, приславших правильные прогнозы. Удачи!

Ваши прогнозы относительно пятерки лидеров хит-парада будущего месяца присылайте по адресу ***totalizator@igromania.ru*** с пометкой «**Игровой тотализатор — ноябрь**». В письме не забудьте указать свои фамилию, имя и отчество, а также домашний адрес. Если вы еще не получили паспорт, укажите адрес и ФИО того человека, который сможет получить приз за вас.

Кроме того, вы можете отправлять ответы при помощи SMS. Просто отправьте сообщение на короткий номер **1121** с префиксом **itotal** (т.е. в начале SMS вы должны ввести слово **itotal** и только потом, через пробел, вводить сам ответ). Стоимость каждого сообщения — 10 центов.

Прием писем закончится **24 ноября**, не опоздайте!

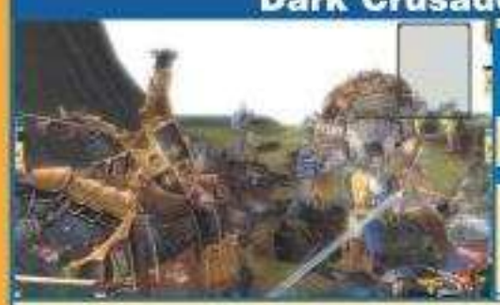
"ИГРОМАНИЯ" РЕКОМЕНДУЕТ

Двенадцать игр, в которые стоит поиграть

Если по какой-то причине вы пропустили некоторые из предыдущих номеров «Игромании» или на время выпали из общего информационного потока, эта рубрика поможет вам быстро сориентироваться в море новых игр. Здесь вы найдете краткие описания дюжины однозначных хитов — лучших игр, которые вышли за последние месяцы. Если вы считаете себя хардкорным игроком, вы просто не можете позволить себе пропустить ни один из этих проектов. С выходом новых игр пополняется и список наших рекомендаций, так что советуем почаще заглядывать на эту страницу. Полный список, куда вошли все рекомендуемые «Игроманией» игры, вы можете найти на нашем DVD.

Возьмите этот список с собой в магазин — и вы никогда не ошибетесь с выбором новой игры.

Warhammer 40 000: Dawn of War — Dark Crusade



Рейтинг "Мании" 8,5

Полная рецензия в «Игромании» №12/2006

Образцово-показательный аддон к лучшей стратегии прошлого года. Relic органично прикрутили к своему колоссу макростратегический режим и чуть ли не самые беспощадные схватки в истории жанра.

Стратегия * Relic * THQ * Бука

The Ship

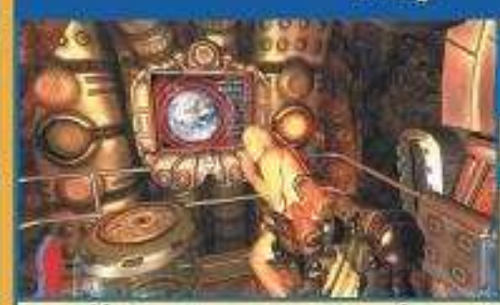
Рейтинг "Мании" 8,5

Полная рецензия в «Игромании» №9/2006

Сетевой экшен, который станет убежищем для всех интеллигентов. Представьте сами: корабль, полный людей с высшим образованием, — и каждому надо кого-то убить. Завораживает ведь, не правда ли?

Action * Outerlight * Valve Software

Prey



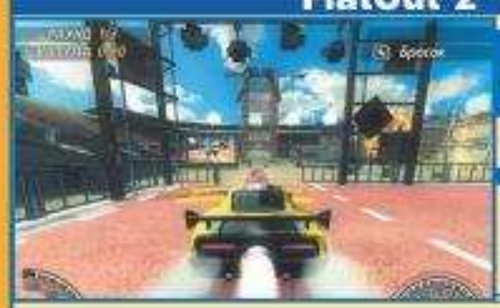
Рейтинг "Мании" 8.0

Полная рецензия в «Игромании» №9/2006

Игра-вечность, разработку которой начали в эпоху первых 3D-ускорителей и Quake 2, а закончили в эпоху первых физических ускорителей и Quake 4. Итог для подобного долгостроя, правда, не очень впечатляющий — лишь неплохой геймплей да несколько оригинальных супернаходок.

Action * Human Head Studios * 2K Games * 1С

FlatOut 2



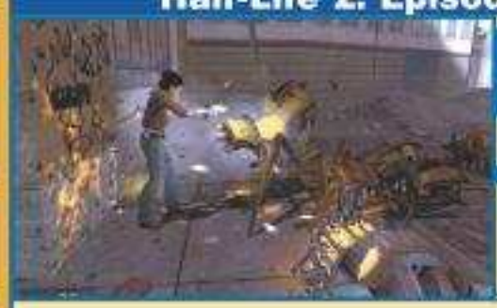
Рейтинг "Мании" 8.5

Полная рецензия в «Игромании» №8/2006

Идеальная игра для разочаровавшегося в московских пробках автолюбителя. Достали всякие там чайники-подснежники на тольяттинских автоведрах? Добро пожаловать во FlatOut 2 — здесь вы можете выместить всю свою ненависть, причем без последующего визита к автоинспектору.

Автоаркада * Empire Interactive * Bugbear Software * Бука

Half-Life 2: Episode One



Рейтинг "Мании" 8.5

Полная рецензия в «Игромании» №7/2006

Серия Half-Life остается верна самой себе: роскошная графика, полный загадок, выверенный до последней мелочи сюжет. Неужели следующий эпизод будет еще лучше?

Action * Valve Software * Electronic Arts/Valve Software * Бука

Hitman: Blood Money

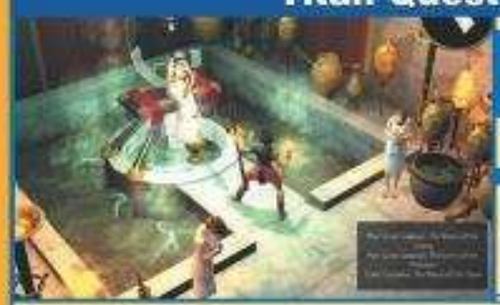
Рейтинг "Мании" 8,5

Полная рецензия в «Игромании» №7/2006

Добро пожаловать на начало нового сезона идеальных убийств! В Hitman: Blood Money вы сможете выполнить заказ в сто раз красивее и изящнее, чем в прошлых частях. А большего, собственно, и не надо.

Action * IO Interactive * Eidos Interactive * Новый Диск

Titan Quest



Рейтинг "Мании" 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №7/2006

Diablo-киллер наконец-то вышел в народ. Titan Quest вооружен роскошной графикой, близким к идеалу геймплеем и сюжетом, замешенным на античных мифах. Берегитесь — попасть в его плен на долгие недели рискует каждый!

Action/RPG * Iron Lore Entertainment * THQ * Бука

Heroes of Might and Magic 5

Рейтинг "Мании" 8.5

Полная рецензия в «Игромании» №6/2005

Эту графу, наверное, можно было бы и не заполнять — вы и так все отлично знаете. Продолжение легендарной и чуть было не погибшей стратегической серии, в котором с тщательной любовью воссоздано все, что мы так сильно любим.

Пошаговая стратегия * Nival Interactive * Ubisoft

The Elder Scrolls 4: Oblivion

Рейтинг "Мании" 8.0

Полная рецензия в «Игромании» №5/2006

Oblivion не оправдал многих наших ожиданий, равно как и не выполнил многих своих обещаний. Но все равно это одна из самых значимых ролевых игр нынешнего года, ознакомиться с которой надо в обязательном порядке.

Ролевая игра * Bethesda Softworks * 2K Games * 1С

Need for Speed: Most Wanted

Рейтинг "Мании" 8.5

Полная рецензия в «Игромании» №1/2006

Серия Need for Speed уходит на очередной круг. Полюбившиеся всем стритрейсерские гонки плюс прибывшая из Hot Pursuit полиция — разве нужно что-то еще для счастья?

Гламурный автосимулятор * EA Canada * Electronic Arts * Софт Клаб

The Movies

Рейтинг "Мании" 9.0

Полная рецензия в «Игромании» №1/2006

Единственный в мире симулятор киностудии. Интересная экономическая составляющая, продуманная Sims-составляющая, великолепный инструментарий для создания фильмов.

Симулятор киностудии * Lionhead Studios * Activision * 1С

Fahrenheit

Рейтинг "Мании" 9.0

Полная рецензия в «Игромании» №11/2005

Игра, которая изменит вашу жизнь на добрый десяток часов. Вы совершите убийство, проведете полицейское расследование, столкнетесь с непонятными мистическими событиями, спасете мир и при этом ни на минуту не отойдете от компьютера!

Интерактивное кино/квест * Quantic Dream * Atari * Акелла

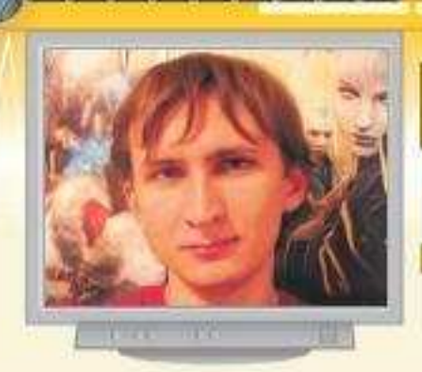
«Первая мировая война вырвала из капитализма только одну страну, Вторая – принесла освобождение целому социалистическому лагерю, а Третья установит окончательную победу пролетариата во всем мире»

– И.В.Сталин

Лето. Пора отпусков.

Реклама

«День Победы II. Новая война»! Paradox • 1C/snowball.ru



Ведущий рубрики: Игорь Варнавский

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ

24 часа в сутки любые ваши вопросы по играм принимаются на ящик games@igromania.ru или по SMS на короткий номер 1121 с префиксом games (т.е. в начале сообщения вы должны ввести слово games и только потом, через пробел, вводить сам вопрос). Стоимость каждого сообщения — 10 центов.

Были ли какие-нибудь игры по фильму «Куб»?

Лазерная ловушка в фильме Resident Evil (сверху) и в игре Resident Evil 4 (снизу).

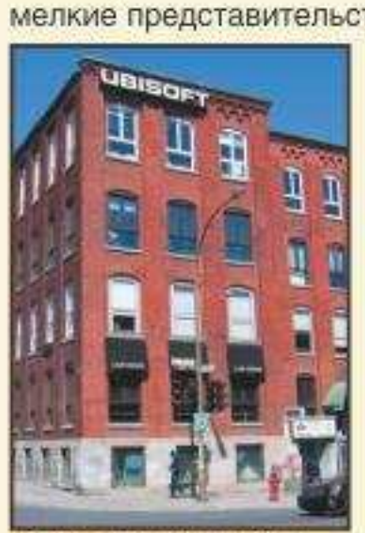
Нет, никаких игр по «**Кубу**» (1997) не было, но свой след в игровой индустрии он все же оставил. Помните открывающую сцену, где некоего мужика пошинковали на мелкие кусочки металлической сеткой? Пол Андерсон, режиссер и сценарист фильма **Resident Evil** (2002), настолько ею проникся, что сделал нечто подобное и в своем фильме: эпизод, где почти вся группа спецназа Umbrella погибает от лучей лазеров, был придуман именно под впечатлением от «Куба». Кстати, того мужика, которого в «Кубе» покромсали сеткой, звали — как бы вы думали? — Алдерсон.

В 2004 году у Андерсона вышел фильм **Alien vs. Predator** (2004), оказавшийся, по большому счету, клоном все того же самого Resident Evil. Вместо подземных лабораторий Umbrella — подземная пирамида, где резвятся Чужие и Хищники, вместо тоннеля с железной дорогой — скважина во льду, а вместо группы не в меру любопытных спецназовцев — целый табун идиотов-исследователей. Но что самое главное, в Alien vs. Predator был тот самый негр (Колин Сэлмон), который в Resident Evil играл командира спецназовцев и которого порезало лазерами в последнюю очередь. В Alien vs. Predator его постигла та же участь, только на этот раз сетка была не лазерная, а охотничья (один из Хищников постарался).

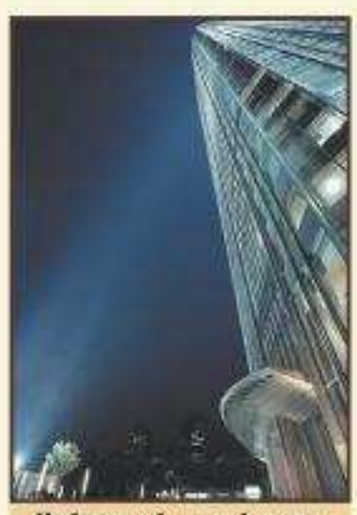
Сцена с лазерными ловушками пришлась ко двору, и ее добавили даже в **Resident Evil 4**: на последнем уровне там есть точно такой же белый коридор, где нужно уворачиваться от охранных лазеров.

Сколько лягушек съедают за день во французской компании Ubisoft?

Насчет лягушек мы вам точно не скажем, но вот по происхождению **Ubisoft** давно уже не француженка, а жгучая метиска. То есть формально она числится французской компанией, у нее даже головной офис расположен во французском Монреале. Но большая часть производственных мощностей Ubisoft находится за рубежом. Вот ее основные подразделения (региональные офисы по продажам и мелкие представительства не учитываем):



Офис Ubisoft Montreal, одной из лучших игровых студий в мире, находится вот в этом вот унылом здании.



Небоскреб, где базируется Ubisoft Shanghai.

- **Ubisoft Montreal** (Монреаль, Канада). Проекты: последние три игры из серии **Prince of Persia**, **Tom Clancy's Splinter Cell**, **Splinter Cell: Chaos Theory**, **Splinter Cell: Double Agent**, **Ghost Recon: Advanced Warfighter**, **Assassin's Creed**, **Lost**, **Open Season**, серия **Far Cry: Instincts** и многие другие.
- **Ubisoft Shanghai** (Шанхай, Китай). Проекты: **Rayman 3: Hoodlum Havoc** (полностью), **Wu Ji**, **Splinter Cell: Pandora Tomorrow** (одиночный режим), **Splinter Cell: Double Agent** (Xbox 360), **Rainbow Six 3** (PS2, GameCube), **F1 Racing Championship** (PS One), **Brothers in Arms: D-Day** (PSP). Народонаселение — свыше 500 человек.
- **Ubi Ubisoft Paris** (Париж, Франция). Проекты: **187 Ride or Die**, **XIII**, **Peter Jackson's King Kong** (PS2, Xbox, Xbox 360, PSP), **Ghost Recon: Advanced Warfighter** (Xbox), **Red Steel** (Wii), **Rayman 2: Revolution** (PS2), **Rayman 3: Hoodlum Havoc** (PS2), **D-Jump**, **Street Riders** (PSP).
- **Ubi Studios Barcelona** (Барселона, Испания). Проекты: **Pro-Rally 2001** и **Ghost Recon: Advanced Warfighter**.
- **Ubisoft Montpellier** (Монпелье, Франция). Проекты: **Peter Jackson's King Kong**, **Rayman Raving Rabbids** (консольные версии).
- **Ubisoft Romania** (Бухарест, Румыния). Первая студия Ubisoft, открытая за рубежом. Проекты: **Silent Hunter 3**, **Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific**, **Blazing Angels: Squadron of WW2**, **POD: SpeedZone** (Dreamcast), **Peter Jackson's King Kong** (PC).
- **Ubisoft Casablanca** (Касабланка, Марокко). Проекты: **Rainbow Six 3: Iron Wrath**, **Peter Jackson's King Kong** и **Star Wars: Lethal Alliance** (в версиях для Nintendo DS). Будучи еще Ubisoft Morocco, выпустила **F1 Racing Championship** (Nintendo 64).
- **Ubisoft Bulgaria** (София, Болгария). Проекты: Rayman Raving Rabbids (PC, Nintendo DS), **CSI: 3 Dimensions of Murder** (Xbox 360).
- **Ubisoft Milan** (Милан, Италия). **Rainbow Six 3: Athena Sword**, **Rainbow Six: Rogue Spear** и **Tomb Raider: The Prophecy** (в версиях для Game Boy Advance), F1 Racing Championship (версия для Game Boy Color).
- **Ubisoft Quebec City** (Квебек, Канада). Проекты: **Rainbow Six: Critical Hour** (Xbox, PS2), **Rainbow Six: Vegas** (PSP).

Есть еще фильмы!

*В октябрьском номере вы рассказывали о том, какие есть фильмы про геймеров, и приводили в пример **WarGames**, **Tron 2.0**, **Uber Goober**, **Stay Alive** и **Game Boys**. Так вот, я тут вспомнил еще один такой фильм — **Brainscan** («Сканирование мозга», 1994). Сюжет там был следующий. Один геймер по совету своего приятеля заказывает новую суперигру под названием Brainscan. Парень помешан на фильмах ужасов, смерти и прочей замогильщине, так как в детстве на его глазах погибла в автокатастрофе мать, а сам он остался хромым. Игра же эта способна полностью передавать ощущения убийцы, поэтому игрок может влиять на его поведение и поступки. Цель состоит в том, чтобы совершить убийство и не оставить никаких свидетелей и улик. Сначала игра мальчику очень понравилось, но когда он узнал, что убийства, совершаемые им в игре, происходят и в реальности, его отношение к ней сильно переменилось.*

С уважением, Алексей.

Спасибо за дополнение. Действительно, **Brainscan** мы как-то упустили из виду. Попутно вспомнился еще один фильм — «**Нирвана**» (1997) с Кристофером Ламбертом в главной роли. Это, конечно, был трэш, но тоже про игры.

Кстати, поздравляю: дополнение вы прислали весьма существенное, поэтому вам полагается локализация **Dark Messiah of Might and Magic**.

Игра «Ониблэйд» имеет какое-то отношение к Oni обыкновенной?

Oni (сверху) и «Ониблэйд» (снизу).

Никакого. **Oni** принадлежит перу американцев из **Bungie**, а «**Ониблэйд**» — это отечественный лапотно-балалаечный экшен от **Gaijin**, создателей гоночной серии «**Адреналин**» и черноземного трэшака «**Бумер 2**». Oni роднит с «Ониблэйд» только схожее название («гайдзины» наверняка подобрали его неспроста) и стилистика — и там, и там чувствуется сильное влияние аниме.

В России нет телевизионной рекламы игр. Почему? На этом ведь можно сделать огромные деньги!

Кадр из японской телерекламы Blue Dragon (RPG для Xbox 360 за авторством Хиронобу Сакагучи).

Если на этом можно было бы сделать деньги, такая реклама уже давно бы появилась. Пока же отечественные игровые компании слишком бедны для того, чтобы заказывать телерекламу.

Почему в России не делают игры-ужастики?

You Are Empty: святая пустота.

А зачем? Подавляющее большинство российских игр (скажем даже больше — игр, сделанных на территории СНГ) и без того являют собой кромешный ужас. От одного вида какой-нибудь «**Мор. Утопии**» можно перепугаться так, что никакой **Silent Hill** не нужен. Или взять хотя бы свеженькую **You Are Empty** — по идее, игра должна нагонять страху, а на деле она нагоняет одно лишь уныние.

Попугать на совесть обещают в «**Анабиозе**» (но это, правда, шутер, а не survival horror), однако есть опасение, что с ним получится примерно так же, как с You Are Empty.

Существуют ли в России компании, которым было бы под силу выпустить консоль уровня Xbox 360, PS3 или Wii и сделать ее такой же популярной?

Страшно сказать, но производство консолей по уровню сложности находится где-то рядом с авиационной отраслью. В том смысле, что позволить себе это могут лишь единичные компании.

Таких компаний в России нет. Более того, таких компаний и во всем мире немного. Чтобы создать консоль и сделать ее прибыльной, нужны не только огромные деньги (по непроверенным данным, бюджет проекта Xbox до 2011 года составляет более $17 млрд) и мощная технологическая база, но и масса сопутствующих вещей. Нужно искать множество специалистов с большим опытом, создавать подразделения, которые будут заниматься разработкой прошивки, поддержкой онлайновой службы, работой с разработчиками игр — перечислять можно еще долго. Какой-нибудь **Samsung**, может, и сумел бы сделать хорошую приставку, но на то, чтобы вывести ее на окупаемость, у него уйдут многие годы. При этом не факт, что хоть часть затрат удастся отбить: Microsoft вон на консольном рынке с 2001 года, но ничего, кроме убытков, ей это пока не принесло. Другое дело, что Microsoft может позволить себе такие долгосрочные вложения, а вот тот же Samsung вряд ли.

Энергокостюм защищает Гордона Фримена от всего на свете — пуль, радиации, ядов, монстров. Но как такое возможно — шлема-то у него нет! Или голова Гордона просто неуязвима?

Иногда отсутствие шлема все-таки дает о себе знать.

Вообще, у нас давно есть подозрение, что Гордон Фримен на самом деле никакой не человек, а летающая камера, на манер тех, что используют пришельцы. Судите сами: серия **Half-Life** существует уже восемь лет, но за все это время мы не слышали от Фримена ни слова. Мы никогда не видели его ног (должен же он чем-то бегать и прыгать?), никогда не видели его отражения в зеркале (в первой части были зеркала, но в них ничего не отражалось; во второй части зеркал не было в принципе) — ну как тут не может не быть подвоха? Аликс и компания разыгрывают скриптовые сценки, но стоит нам отвернуться, как они, наверное, сразу прыскают со смеху.

Есть ли какая-нибудь статистка о том, сколько в мире геймеров и как они сегментированы по полу, возрасту etc?

В начале октября агентство **Nielsen Entertainment** опубликовало результаты последнего исследования канадских и американских геймеров. Всего было опрошено 2000 человек от 13 лет и старше, учитывались только те игроки, которые проводят за играми не менее часа в неделю (так называемые активные геймеры; хотя какая уж тут активность, если играешь по часу в неделю?). Согласно этому исследованию, средневзвешенный геймер играет в не-одиночные игры не менее пяти часов в неделю, подростки — не меньше семи. Обладатели домашних консолей просиживают за ними по 14 часов в неделю, обладатели портативных — по 17 часов.

Что касается платформенных предпочтений, то здесь однозначное лидерство удерживают персоналки — они есть у 64% игроков. В

Присылайте ваши вопросы по SMS!

Рубрика «**Горячая линия: игры**» принимает вопросы не только по электронной и обычной почте, но и по SMS. Свои сообщения шлите **на номер 1121** с префиксом **games** (в начале сообщения вы должны ввести слово **games** и только потом, через пробел, вводить сам вопрос — иначе ваша SMS до нас просто не дойдет). Стоимость каждого сообщения — 10 центов.

При отправке SMS имейте в виду несколько моментов:

1) ответы на вопросы даются только на страницах журнала;

2) не надо присылать одни и те же вопросы по нескольку раз;

3) не присылайте вопросы, не относящиеся к теме рубрики (где найти коды для игры X, что делать, если игра Y зависает или выдает ошибку, как установить мод Z etc.);

4) SMS принимаются либо на русском (кириллицей), либо на английском языке, но ни в коем случае ***не транслитом*** (текст на русском, набранный латиницей). Сообщения, содержащие транслит, будут автоматически удаляться — на их дешифровку потребуется слишком много времени.

Эталонный образец мамы. Приучать детишек к играм (в первую очередь, конечно же, к GTA: San Andreas и Postal) надо с младых когтей.

затылок им дышит PS2 с 59%, потом идут Xbox с 33%, GameCube с 30% и Xbox 360 с 15%.

40% игроков — подростки, но и людей старшего поколения (от 45 лет и старше) тоже немало — 13%. В количественном выражении это 15 млн человек. Две трети онлайновых игроков — женщины.

Играй, девочка, играй. Лет эдак через пять ты угробишь свое здоровье подчистую станешь хардкорной геймершей.

Интересно посмотреть, сколько денег американцы и канадцы тратят на игры. Еженедельные расходы на развлечения составляют в среднем $58, из них конкретно на игры приходится $16. 90% игр покупается в рознице и лишь 10% через интернет.

В России, по данным агентства **Comcon Media**, 14,79 млн игроков (учитываются только геймеры от 10 лет и старше), из них 55% мужчины и 45% женщины. 29,2% игроков — люди в возрасте от 10 до 19 лет, 19,6% — 20-24 года, 21% — 25-34 года, 16% — 35-44 года и 14,2% — старше 45 лет. Владельцев приставок в общей массе немного — всего 11,6% (учитываются даже те, кто владеет самыми древними консолями вроде Dendy).

Как бы то ни было, ориентироваться на все эти данные можно лишь до определенной степени. Известно ведь, что существует три вида лжи, и статистика — один из них.

Подскажите какие-нибудь игры про домашних животных.

Самое лучшее, что есть на данный момент, — **Nintendogs** (Nintendo DS), симулятор собаковода. Тамошних собачек можно

Nintendogs

натаскивать на свой голос (в Nintendo DS, напомним, есть микрофон) и гладить стилусом, ухода же они требуют минимального — ежедневная кормежка и прогулка. То есть ежедневная в буквальном смысле этого слова: если этого не делать в течение, скажем, недели, собачка оголодает и забудет все команды.

Можно попробовать также симуляторы собаки **Dog's Life** (PS2, 2004) и **The Dog Island** (Wii; дата выхода не объявлена), но все это уже не так интересно. Плюс есть еще сериалы **Dogz** и **Catz**, однако в них можно играть разве что с большой голодухи (самые свежие части, **Dogz 5** и **Catz 5**, вышли в 2002-м). Ну и конечно, не забудьте про аддоны **The Sims: Unleashed** и **The Sims 2: Pets** (см. обзор в этом номере).

Mr. Mosquito (PS2)

Если хочется экзотики, поищите **Mr. Mosquito** (симулятор комара для PS2) и **Bad Mojo** (культовая игра 1996 года про таракана). Комары и тараканы тоже, в общем-то, домашние создания, хоть и не совсем животные.

Как зовут певицу, исполнившую чудесную песню Time Only Knows, которая звучит в титрах Prince of Persia: The Sands of Time?

Песня и вправду чудесная, я сам слушал ее сотни раз. А исполнила ее малоизвестная певица Синди Гомес (Cindy Gomez). Информации о ней очень мало: живет в Лос-Анджелесе, в 2002 году снялась в фильме **Left Behind 2: Tribulation Force**. Домен ***http://cindy.gomez.net*** в данный момент почему-то выставлен на продажу.

А почему Fahrenheit не спровоцировал такой же скандал, какой был после появления мода Hot Coffee для GTA: San Andreas? Ведь в Fahrenheit есть такие сцены, которые любой Hot Coffee в краску вгонят.

Fahrenheit

Ну вы сравнили. В **Fahrenheit** имеют место простые эротические сцены, а в **GTA: San Andreas** — самое натуральное порно. Это во-первых.

Во-вторых, в США Fahrenheit вышел далеко не в первозданном виде: название изменили на **Indigo Prophecy** (чтобы не путали с фильмом Fahrenheit 9/11), а все эротические сцены пустили под нож, чтобы уложиться в рейтинг Mature (17+). Позже было выпущено переиздание **Fahrenheit: Indigo Prophecy Director's Cut** с рейтингом Adult Only (18+), где весь разврат вернули на место. Правда, купить эту игру можно было только через интернет и только в версии для PC.

В Европе же Fahrenheit вышел в нетронутом виде, да и рейтинг ему присвоили ниже — всего 16+.

Автор этого письма получает в награду локализацию **Dark Messiah of Might and Magic** — вопрос был задан интересный и по делу.

А чем сейчас занят Джон Ван Канегем, основатель New World Computing и создатель вселенной Might and Magic?

Что делал Канегем непосредственно после закрытия **New World Computing** в 2003 году (в связи с банкротством ее владелицы — компании **3DO**), мы не знаем, но зато доподлинно известно, что в 2004 году он

Правила написания писем в «Горячую линию: игры»

Если вопрос, заданный в письме, покажется нам интересным, мы ответим на него на страницах журнала. Отвечать на каждое письмо в индивидуальном порядке мы не можем — их слишком много.

В рубрике «Горячая линия: игры» не рассматриваются вопросы о том, что делать, если игра зависает, как устанавливать моды, где найти тот или иной патч, как пройти особо заковыристое место в игре и так далее.

Старайтесь формулировать ваши вопросы как можно четче и лаконичнее, не забывайте указывать тему письма. Перед тем как писать нам, просмотрите рубрику «Горячая линия: игры» в предыдущих номерах журнала — вполне возможно, что там уже есть ответ на ваш вопрос.

Человек с внешностью заслуженного нерда на переднем плане — это и есть Джон Ван Канегем. На заднем плане — Ларс Батлер.

устроился в **NCsoft**. На следующий год, однако, Джон оттуда благополучно свалил, а совсем недавно, в сентябре, объявил о собственном стартапе. На пару с Ларсом Батлером (бывшим вице-президентом онлайнового подразделения **Electronic Arts**) он открыл компанию **Trion World Network**, которая займется разработкой и продюсированием онлайновых игр. Акцент будет сделан на эпизодические игры, выкачивать же деньги из пользователей они планируют всеми возможными способами — за счет абонентской платы, внутриигровой рекламы, платных услуг и продажи контента.

На свете есть хоть одна компания, у которой все игры были хитами?

Одна точно есть — **Blizzard**. Это если не считать тех относительно малоизвестных игр, что были выпущены ею в тот период, когда она еще называлась **Silicon & Synapse**, — **Rock & Roll Racing** (1993), **BlackThorne** (1994), **The Death and Return of Superman** (1994), портов **The Lord of the Rings** (1991) и **Battle Chess 2: Chinese Chess** (1991) для Amiga. Все остальные ее проекты — сериалы **Warcraft**, **Diablo**, **Starcraft** и **World of Warcraft** — стопроцентные хиты.

Почему в России нет компаний, которые бы переводили консольные игры?

Ice Age 2: The Meltdown (PS2)

Почему нет — есть. «**Софт Клаб**» делает локализации игр для PS2 и PSP; правда, выпускаются они в час по чайной ложке. За последние три года полностью на русский были переведены только **Primal**, **Ghost Hunter**, **Hobbit**, **Ice Age 2: The Meltdown** и **Eragon** (еще не вышел). **Buzz! The BIG Quiz**, **The Getaway: Black Monday**, **Jak 3**, **Jak X: Combat Racing**, **Killzone** и **Scarface: The World is Yours** были снабжены русскими субтитрами. Остальное выпускалось либо с документацией на русском, либо в первозданном виде.

Для PSP полных локализаций и того меньше: **LocoRoco**, **Miami Vice**, **Killzone: Liberation**, **Ape Academy 2** (последние три игры на момент сдачи журнала еще не вышли).

Кроме «Софт Клаба», переводами PS2-игр пытался заниматься дистрибьютор **Vellod Impex**, но у него дальше локализации PS2-версии **The Punisher** дело не зашло. Зато уж на The Punisher они оттянулись: на озвучке было задействовано несколько десятков зеков с общим сроком отсидки более 100 лет.

Ни разу не слышал, чтобы Принца Персии называли по имени. Оно у него вообще есть?

А его имя ни разу и не называлось. Разработчики иногда специально оставляют главных героев безымянными. Расчет делается на то, что чем меньше ты знаешь о персонаже, тем больше простор для фантазии. Кроме Принца Персии можно вспомнить еще **Fable**, где аватара кличут просто «героем», **Planescape: Torment** (Безымянный), серию **Gothic** (тамошний бородач уже три части пережил, но до сих пор не имеет никакого имени). Или вот еще любопытный пример: главным героем PS2-адвенчуры **Ico** был безымянный мальчик в рогатом шлеме, а вот у его спутницы имя было — ее звали Йорда.

Какие игры, кроме Redneck Rampage, сделала Xatrix Entertainment, и чем она занимается сейчас?

Наряду с серией Postal, Redneck Rampage — самая едкая сатира на американскую действительность.

Никакой **Xatrix** давно уже нет. Просуществовав под этим именем пять лет, она сменила его в 1999-м на **Gray Matter**, а в 2002 году так и вовсе была куплена издателем **Activision**. В прошлом году Gray Matter была включена в состав студии **Treyarch**, так что самостоятельной единицей она больше не является.

А послужной список у нее, конечно, богатый. За первые пять лет своей жизни она выпустила:

Cyberia (1994);

Cyberia 2: Resurrection (1995);

Redneck Rampage (1997);

Redneck Deer Huntin' (1997);

Redneck Rampage Rides Again: Arkansas (1998);

Quake 2 Mission Pack: The Reckoning (1998);

Kingpin: Life of Crime (1999).

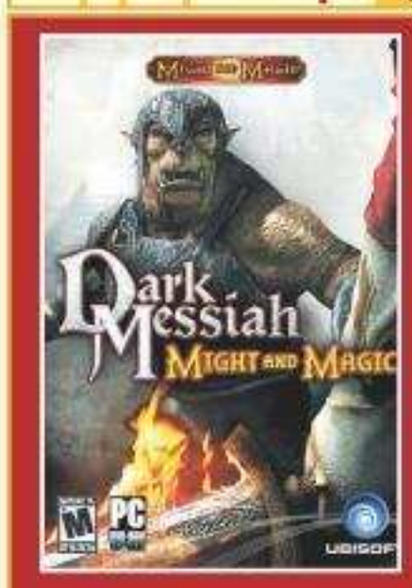
После переименования в Gray Matter студия успела выпустить только **Return to Castle Wolfenstein** (мультиплеер, правда, делала другая компания — **Nerve Software**) и буквально через два месяца, в январе 2002-го, была приобретена Activision. Под ее крылом Gray Matter сделала **Call of Duty: United Offensive** (2004), а потом влилась в Treyarch и уже в ее составе работала над **Call of Duty 2: Big Red One**.

Сколько весит весь тираж «Игромании»?

Средний вес синего кита — 100-120 тонн. То есть примерно столько же, сколько весит тираж «Игромании».

Размер тиража становится известен только в день сдачи, поэтому мы можем привести данные лишь за прошлый номер. Общий вес тиража «Игромании» тогда составил 115 тонн — это без учета веса паллетов, на которые укладывают журналы в машинах, когда везут из Литвы (там типография), и дисков, которые прикладываются уже в Москве. Доставляется тираж семью фурами.

Вы спрашиваете — мы награждаем



С некоторых пор мы завели одну хорошую традицию: награждать призами авторов самых интересных, актуальных и, главное, не банальных вопросов. На этот раз в качестве приза — локализация **Dark Messiah of Might and Magic**. За вопросы типа *«Будет ли GTA 4/Quake 5/Half-Life 3?»* мы приз точно не дадим, так что не ленитесь.

Если вы попали в число победителей, звоните (номер редакции см. в начале журнала) или пишите (***winner@igromania.ru***) нам, сообщайте номер телефона, с которого вы отправляли свои вопросы (если вы использовали SMS, нам надо будет узнать ваш номер, чтобы убедиться, что вы — это вы), и договаривайтесь о доставке призов.

ВТОРАЯ МИРОВАЯ

★ СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ ★

В продаже с осени 2006.

«Вторая Мировая» — масштабная тактическая стратегия в реальном времени, охватывающая основные события, происходившие в Европе с 1939 по 1945 годы, начиная с захвата Польши и заканчивая капитуляцией Германии.

★

В игре с высокой долей достоверности воссоздана атмосфера эпохи — более 150 моделей детально проработанной техники; более 100 образцов стрелкового оружия; 150 образцов униформы солдат и офицеров; четыре десятка миссий, которые разворачиваются на картах, созданных на основе документов времен Второй мировой; войска шести стран, включая советские, немецкие, британские, французские, американские и польские подразделения.

★

«Вторая Мировая» дает игрокам возможность почувствовать себя командиром реального воинского подразделения тех лет. Каждый солдат и офицер здесь — личность со своими характеристиками и умениями, которые меняются в процессе игры. Обязанность командира — беречь каждого бойца, ведь потеря даже одного из них может стоить победы.

★

«Вторая Мировая» создается на модифицированном движке «Ил-2 Штурмовик» и отличается высоким уровнем детализации, задействуя технические возможности видеокарт последнего поколения.

★

«Вторая Мировая» — это не просто игра, это настоящая интерактивная энциклопедия, в которой с высокой точностью, с использованием чертежей и фотохроники военных лет воссоздана военная техника, а также здания, военная униформа и ландшафты полей сражений.

Реклама

© 2006 ЗАО "1С". Все права защищены.

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Александр Кузьменко

5 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД

Black & White

ДАТА ВЫХОДА:	2001 год
ЖАНР:	Симулятор бога
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	Electronic Arts/Lionhead

Чуть больше семи лет назад разработчик с английским именем Питер и французской фамилией Молинье вдруг превратился чуть ли не в главную икону игровой «эпохи возрождения». Этот человек, создатель по-честному гениальных **Dungeon Keeper**, **Theme Park**, **Syndicate**, два года подряд был центральной медийной фигурой индустрии. На него молились вся пресса и независимые разработчики мира: он основал чудо-студию **Lionhead**, в интервью рассказывал о «творческом подходе к игровому бизнесу» и делал удивительной глубины игру в жанре «симулятор бога, творца всего сущего».

Однако в 2001 году, когда эта самая игра — **Black & White** — вдруг появилась на прилавках, иллюзия развеялась сама собой. Нет, на вид все было очень здорово: и передовые технологии, и удивительная гибкость геймплея, и непривычный, но, наверное, самый интуитивный в истории компьютерных игр интерфейс... Однако если забыть обо всех этих заявлениях об «уникальной концепции» и «новых горизонтах», то на поверку Black & White оказалась таким «творческим переосмыслением» **Populous** — первой успешной игры от все того же Молинье.

На волне нездорового ажиотажа и шумихи в прессе Black & White разошлась весьма приличным тиражом, что, впрочем, не спасло от финансового провала полноценный сиквел — **Black & White 2** (вышедший в прошлом году). Впрочем, Молинье это, похоже, не смущает и он полон решимости сделать из сериала трилогию. По всем *ощущениям*, анонса третьей части стоит ждать в ближайшие год-полтора.

10 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД

The House of the Dead

ДАТА ВЫХОДА:	1996 год
ЖАНР:	Шутер
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	SEGA

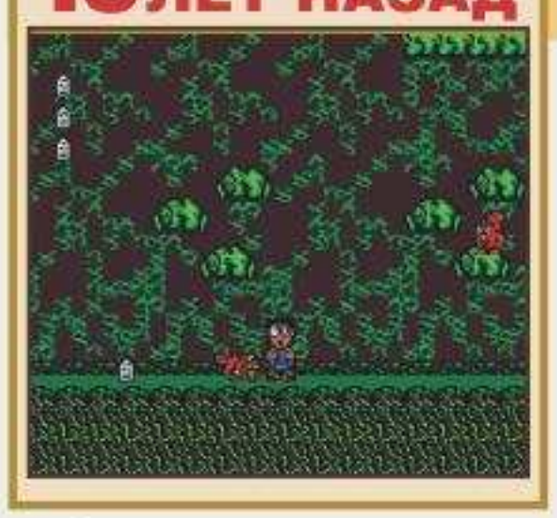
А вот, кстати, представитель всецело прекрасного жанра, как-то незаметно умершего где-то в первой половине двухтысячных. Еще десять лет назад rail-shooters — виртуальные тиры, в которых при помощи электронного пистолета (ну или мышки) надо было быстро отстреливать *все*, что имеет наглость шевелиться на экране, — были буквально на гребне волны. Если главной классикой жанра в эпоху раннего классицизма были видеошутеры от **American Laser Games**, то во вторую половину девяностых жанр подмяла под себя **SEGA** со своим **House of the Dead**.

Вообще, если концептуально, то все игры этой серии это такой «хоррор-трэш-про-зомби-кишки-и-кровищу», продукт той же категории, что и вся линейка киноконцерна Troma или фильмы Джорджа Ромеро. Однако понятно, что отстреливать мертвецам головы из дробовика гораздо интереснее самому, чем наблюдать, как их отстреливает кто-то другой, поэтому сразу же после выхода The House of the Dead стал хитом буквально на всех платформах.

Убивать зомби здесь было легко и просто (быстро крути курсором, да и вышибай мозги), кровища с экрана лилась буквально тоннами, а красивейшее по тем временам 3D с персонажами о двадцати полигонах создавало на экране потрясающе сочные картинки.

И еще один примечательный факт: именно The House of the Dead стал первой игрой, которую решил экранизировать Уве наш Болл, худший режиссер современности и большой любитель видеоигр.

15 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД



Bible Adventures

ДАТА ВЫХОДА:	1991 год
ЖАНР:	Аркада
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	Wisdom Tree

Времена, друзья, меняются буквально на глазах. В мире безудержных масс-медия нужно жить и думать предельно политкорректно, а то *мало ли что*. Вон что сейчас делается — карикатура на Мухаммеда стала причиной чуть ли не новой войны на Ближнем Востоке...

А вот в девяностые, в эти светлые годы, можно было легко выпускать игры вроде **Bible Adventures**, в которой пророк Моисей бегал по уровням и поедал бонусы — и хоть бы кто пикнул. Все это безобразие выходило на PC и на консолях **Nintendo**, подавалось под грифом «общеобразовательные продукты», расходилось неплохим тиражом, а также помимо основного Моисей-платформера включало и дополнительные игры — вроде ураганного экшена про то, как Давид расшибает лоб Голиафу ста выстрелами из скоростной пращи.

Что интересно: до того как переключиться на вечные темы, люди из компании **Wisdom Tree** делали игры с названиями вроде **Pesterminator: The Western Exterminator** и сюжетами о том, как Ронни, Космическая-Супер-Крыса-с-Луны, нападает на Землю с армией пауков-мутантов и медуз-убийц. Ну а апофеозом, а вернее полным финишем творчества студии, стала другая библейская игра — **Super Noah's Ark 3D**, шутер от первого лица про Ноя и его ковчег на движке от **Wolfenstein 3D**.

20 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД

Might and Magic: Book I

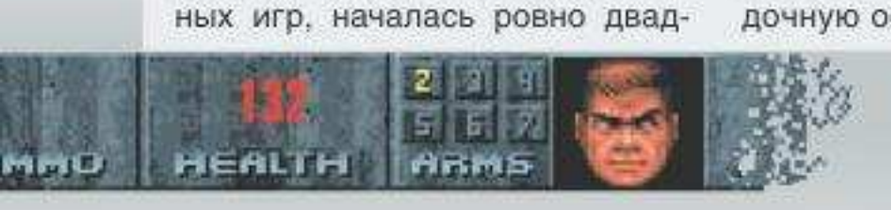
ДАТА ВЫХОДА:	1986 год
ЖАНР:	Ролевая игра
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	New World Computing

Вот вам они — *корни*! Великие, древние и страшные. Как Ктулху. Культовая серия Might and Magic, породившая на свет девять замечательных RPG, пять великолепных стратегий и россыпь других весьма достойных игр, началась ровно двадцать лет назад четырьмя цветами и пятью пикселями. Ролевые игры «про походовые сражения в лабиринтах» были на самом пике моды, и компания **New World Computing**, затевая очередной клон великой **Wizardry** (а в те годы такого типа RPG выходило штук по двадцать в год), даже не представляла себе, в какую историю ввязывается.

В последующие годы королевство Эрафия набило порядочную оскомину не одному поколению игроков, но тогда, в восемьдесят шестом, мир **Might and Magic** был девственно чист, неизведан и дико интересен. Плюс — в дополнение к оригинальному сеттингу в игре была весьма неплохая ролевая система, не такая хардкорная, как в большинстве компьютерных вариаций на тему D&D, но и не слишком примитивная.

Что было дальше — понятно и так. Вторая часть, третья, четвертая... спин-офф в виде Heroes of Might and Magic, торжественное возрождение ролевого сериала в конце девяностых, разорение New World Computing, пятая часть «**Героев**», полностью созданная российской компанией **Nival**...

Всего же за двадцать лет под маркой Might and Magic вышло более пятидесяти игр. Последняя — **Dark Messiah of Might and Magic** — отрецензирована уже буквально в этом номере «**Игромании**».



МЕСЯЦ В ИСТОРИИ ДЕКАБРЬ

1 декабря 1941 года

Родился **Фредерико Фэггин**, один из изобретателей микропроцессоров. После завершения работ над Intel 4004 он покинет **Intel** и займется процессорами для **ZX Spectrum**.

3 декабря 1924 года

В этот день появился на свет **Джон Уорнер Бэкас**, один из создателей FORTRAN — первого коммерчески успешного высокоуровневого языка программирования.

5 декабря 2002 года

Законодатели Гондураса принимают закон о запрете компьютерных игр. Вступить в силу он должен в июле 2003 года.

9 декабря 2003 года

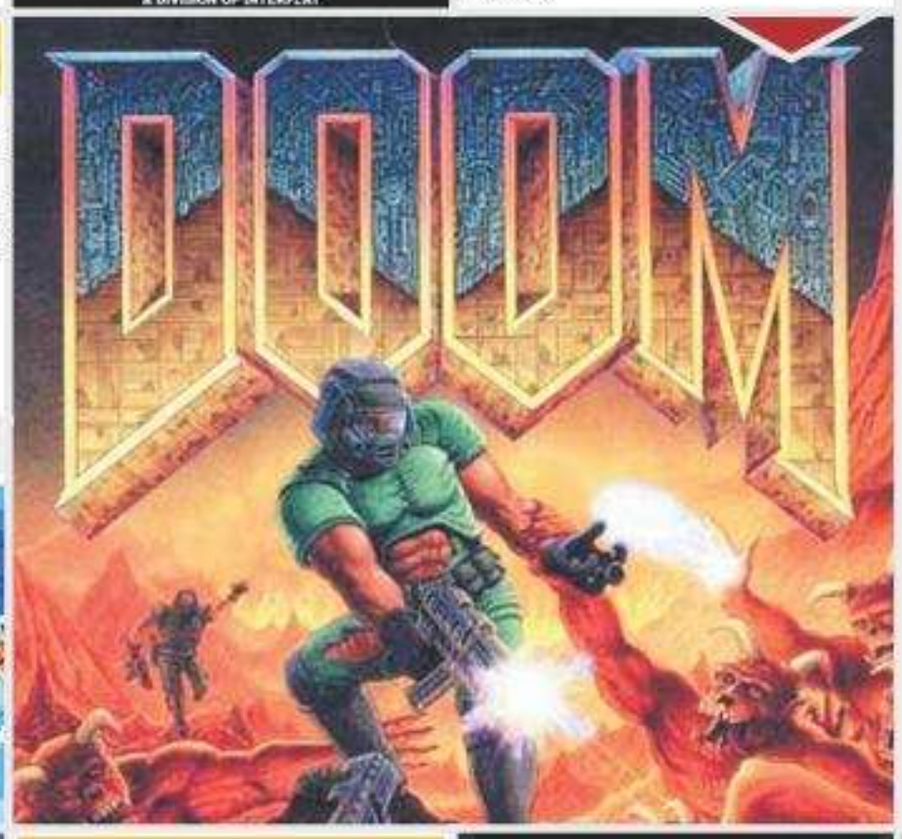
Черный день для любителей ролевых игр. Interplay, терпящая колоссальные убытки, закрывает **Black Isle**. Вместе с сотрудниками студии в небытие отправляется и проект **Van Buren**, известный также как **Fallout 3**.

10 декабря 1993 года

В продаже появляется **DOOM**. Нас все еще обманывают в том, что третье измерение существует, но мы уже готовы в это поверить. **id Software** на долгое время становится законодателем мод в жанре шутеров.

11 декабря 2001 года

Ubisoft объявляет о разработке трехмерной аркады с подозрительным названием **Taz: Wanted**. Как ни странно, АвтоВАЗ оказывается не при чем.



12 декабря 2005 года

Running with Scissors анонсирует **Postal 3: Catharsis** для PC и Xbox 360 (кстати, см. интервью на тему в рубрике «**Прямая речь**»).

14 декабря 1990 года

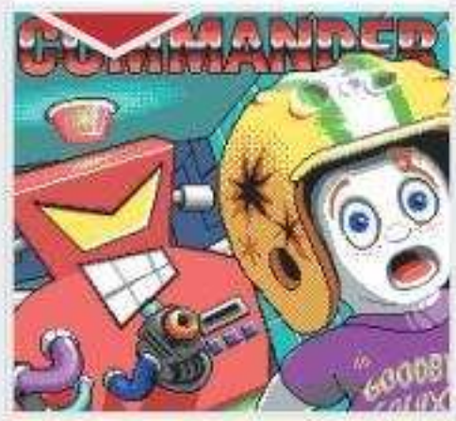
Вышел **Commander Keen: Marooned on Mars** — первая игра из сериала о бравом тинэйджере, спасающем человечество на разных планетах. Всего сериал насчитывает шесть игр.

15 декабря 2002 года

Bohemia Interactive выпустила военный тренажер **VBS1**, сделанный на базе **Operation Flashpoint**. Отныне американские солдаты могут оттачивать свои тактические навыки, не вставая с кресла.

16 декабря 1998 года

Стотысячная копия **Ultima Online** перекочевала в руки потенциального игроголика. На тот момент «Ультима» была самой продаваемой MMORPG в мире. Время покажет, что это счастье продлится не так уж и долго.



17 декабря 1990 года

День рождения компании **Team17** — создателей **Alien Breed**, **Assassin**, **Project X**, **Superfrog**, **Body Blows** и, конечно же, непревзойденных **Worms**.

18 декабря 2002 года

На свет появляется **The Sims Online**, самый дорогой чат в мире и единственная провальная игра в серии **The Sims**.

20 декабря 2000 года

Компания **Vivarium** обещает выпустить в 2001 году **Seaman** (первую игру с голосовым управлением) на PC. Потом эти обещания, увы, забудутся.

22 декабря 1999 года

На официальном сайте **Team Fortress 2** появляется сообщение об очередном переносе проекта, на этот раз на конец 2000 года. Игра не вышла до сих пор.

27 декабря 1999 года

Никки Сикс (Nikki Sixx) из группы Mötley Crüe сообщает, что в **Half-Life 2** будет использована его музыка. Сбыться этим планам не суждено, потому что Half-Life 2 выходит только через пять лет.

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Павел Шубский,
Николай Арсеньев

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

Вездеходная технология

В ноябре компания **Intel** представит первый четырехъядерный процессор **Core 2 Extreme QX6700**. Все четыре ядра этого транзисторного монстра будут работать на частоте 2,66 ГГц, а цена достигнет отметки $1000. Чем же ответит на это компания **AMD**? Технологией **4x4**, о которой мы уже рассказывали. Напомним, она позволит объединить в одной системе два процессора **Athlon 64 FX**.

От Socket AM2 AMD отказалась в пользу серверного Socket F. Этот разъем типа LGA — «иглы» располагаются не на процессоре, а на материнской плате.

С релизом платформы 4x4 компания AMD представила три процессора Athlon 64 FX под Socket F — **Athlon 64 FX-70** (2,6 ГГц), **Athlon 64 FX-72** (2,8 ГГц), **Athlon 64 FX-74** (3 ГГц). Все они оснащены 2x1 Мб кэш-памяти L2, поддерживают технологию виртуализации **NX Bit** и инструкции **AMD64**.

Ранее за один Athlon 64 FX приходилось отдавать порядка $1000, но в таких условиях конкуренция с Core 2 Extreme QX6700 была бы невозможна. В AMD решили сделать как в рекламе и продавать два по цене одного — комплект из двух Athlon 64 FX-70 обойдется в те же $1000. Правда, более старшие модели будут стоить дороже.

CrossFire без проводов

ATI и **NVIDIA** решили переопределить уровень производительности видеокарт в секторе mainstream. Сначала NVIDIA представила **GeForce 7900 GS** с 256-битной шиной данных и 24 пиксельными конвейерами, теперь настал черед канадцев — они выкатили **Radeon X1950 Pro**.

В основу Radeon X1950 Pro положен 80-нанометровый графический чип **RV570**, оснащенный 36 пиксельными и 8 вершинными конвейерами, а также 256-битной шиной данных. Частоты Radeon X1950 Pro составляют 575/1380 МГц для ядра и памяти соответственно. Карта может быть укомплектована 256 или 512 Мб памяти типа GDDR3.

Radeon X1950 Pro — первая видеокарта ATI, не требующая внешнего соединения в режиме **CrossFire**. Абсолютно все Radeon X1950 Pro оснащены комбинирующим чипом (Compositing Engine), так что необходимость в покупке мастер-карты отпадает. Две Radeon X1950 Pro в режиме CrossFire соединяются при помощи гибкого внутреннего кабеля на манер **NVIDIA SLI**.

В числе первых свои варианты Radeon X1950 Pro представили компании **Sapphire**, **MSI** и **HIS**. Последние две существенно переработали систему охлаждения и установили 512 Мб памяти, тогда как Sapphire не стала менять эталонный дизайн и установила 256 Мб памяти. Рекомендованная цена Radeon X1950 Pro составляет $200.

Много-много PhysX'ов в одной системе

В свежих драйверах для физического ускорителя **AGEIA PhysX** замечена возможность объединения двух карт в одной системе. AGEIA решила взять на вооружение наработки **ATI** и **NVIDIA**? Безусловно, два PhysX могли бы ускорить обработку физики, но нужно ли это?

Не так давно AGEIA заключила соглашение с компанией **Autodesk**, разработчиком популярного пакета **3DS Max**. Отныне PhysX можно будет использовать для 3D-моделирования. Хоть AGEIA и продвигает свой ускоритель как устройство для игр, ему, как оказалось, можно найти применение и в профессиональной среде.

К слову, компания **Havok** также заключила соглашение с Autodesk. Девятая версия пакета будет поддерживать как аппаратный комплекс AGEIA PhysX, так и **Havok Physics**. На данный момент неизвестно, будет ли 3DS Max работать с **NVIDIA Quantum Physics** — технологией, заложенной в **NVIDIA G80**.

Вердикт: ATI куплена

О том, что **AMD** покупает **ATI**, мы уже сообщали, но сделку нельзя было считать завершенной до того, как ее одобрили антимонопольные органы и держатели акций.

Но теперь правительства Канады и США одобрили сделку — объединение компаний не нарушает ни одного антимонопольного закона. Но что же владельцы акций? Собрание акционеров состоялось в начале октября, и 99% голосов поддержали сделку. Вот и все, ATI можно считать официально купленной.

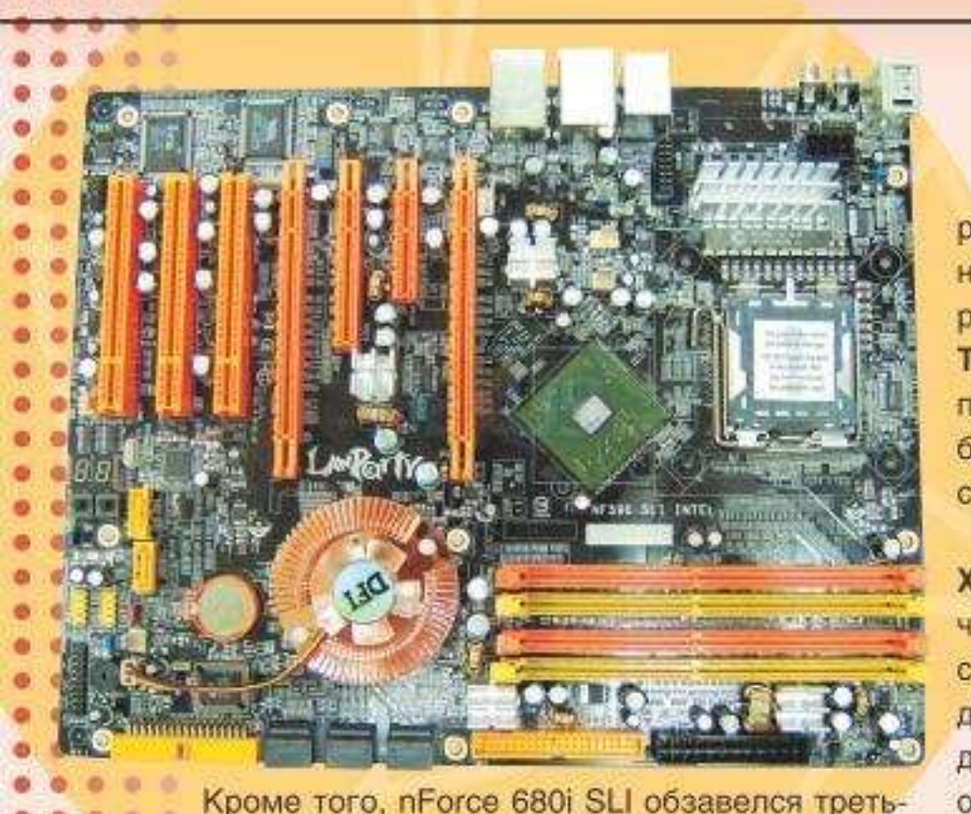
Как известно, AMD пока сохранит бренды ATI и Radeon на рынке видеокарт, а вот материнские платы и чипсеты будут выпускаться под знаменами самой AMD. Уже в 2007 году компании примутся за совместное производство, к 2008 году планируется выпуск первого гибрида процессора и графического ядра.

В связи с покупкой ATI в Сети начали появляться слухи о том, что **Intel** собирается купить **NVIDIA**. Слухи оказались просто слухами: калифорнийская компания продолжит работать самостоятельно и более того — собирается в ближайшие годы вторгнуться на рынок процессоров.

От nForce 5 к nForce 6

Материнские платы на основе чипсетов **NVIDIA nForce 5xx** с приставкой **Intel Edition** оказались не слишком удачными, поэтому компания решила как можно быстрее доработать и заодно переименовать их. Вместо **nForce 570 Ultra IE**, **nForce 570 SLI IE** и **nForce 590 SLI IE** производители плат будут использовать **nForce 650i Ultra**, **nForce 650i SLI** и **nForce 680i SLI** соответственно.

Известно, что старший чипсет nForce 680i SLI теперь будет поддерживать шину 1333 МГц, обновленный контроллер памяти отныне совместим с DDR2-1200 и технологией EPP.



Кроме того, nForce 680i SLI обзавелся третьим разъемом PCIE x16 (8 линий) — скорее всего, туда можно будет установить третью видеокарту для обработки физики.

Чипсеты nForce 650i Ultra и nForce 650i SLI лишены официальной поддержки 1333-мегагерцовой шины и памяти DDR2 1200 МГц. nForce 650i SLI оснащен двумя разъемами PCI Express x16.

Платы должны появиться в продаже в ноябре-декабре. Цена на nForce 680i SLI перевалит за $200, тогда как nForce 650i SLI и nForce 650i Ultra будут стоить в районе $150.

Оптимус Управлятор

Вы, вероятно, уже слышали о клавиатуре «**Оптимус**». **Студия Артемия Лебедева** еще в прошлом году предложила дизайн клавиатуры, каждая кнопка которой является маленьким ЖК-дисплеем. Раскладка «Оптимуса», по задумке разработчиков, может меняться в зависимости от запущенного приложения. Таким образом, было бы намного проще оперировать хоткеями в **Adobe Photoshop**, **Corel Draw** или любой другой программе. «Оптимус» должен был появиться еще летом 2006 года, но для начала разработчики решили сделать трехкнопочный прототип джойстика и назвали его «**Оптимус мини три**».

Несмотря на то что «Оптимус мини три» на официальной странице Лебедева (***www.artlebedev.ru***) недавно получил статус «в продаже», в рознице вы его не найдете — только если заказать на сайте.

Меж тем студия уже готовит новый проект — «**Управлятор**». Устройство представляет собой панель из 12 маленьких ЖК-дисплеев. Каждый дисплей оснащен пятью контактами — по бокам и в центре. «Управлятор» может стать универсальным пультом управления любой программой. Планируемое начало продаж «Управлятора» — вторая половина 2007 года.

Забыть о вирусах?

Если верить **Intel**, то о вирусах и разнообразных шпионских модулях совсем скоро можно будет забыть — в недрах компании кипит работа над технологией **Trusted Execution Technology** (**TXT**). Ранее TXT была известна под кодовым именем **LaGrande**. Технология будет использовать аппаратные ключи и подсистемы для контроля над приложениями.

TXT является дальнейшим развитием идей **XD bit** (у **AMD** — **NX bit**). Чипы и модули, обеспечивающие работу технологии, будут встраиваться в процессоры и чипсеты с середины 2007 года. В качестве защиты от взлома самой TXT будет введен особый механизм аттестации — если один из функциональных блоков технологии не был активирован, вам дадут об этом знать.

Intel планирует встроить модули TXT во все контроллеры и комплектующие компьютера, которые могут подвергнуться взлому. Таким образом, Intel хочет защитить абсолютно все данные. В первую очередь, технология будет внедрена в офисную платформу **Intel vPro**, но и до домашних компьютеров она доберется довольно быстро.

Две новинки от Creative

Компания **Creative** пополнила линейку звуковых карт **X-Fi** двумя моделями — **SB X-Fi XtremeGamer Fatal1ty Pro** и **SB X-Fi XtremeGamer**. Первая предназначена для полноразмерных компьютеров, оснащена 64 Мб памяти **X-RAM** и всеми стандартными функциями для карт X-Fi (**CMSS-3D**, **EAX Advanced HD 5.0**, **Crystallizer**). Вторая плата предназначена для мультимедийных компьютеров и barebone-систем, места в которых крайне ограничено. X-Fi XtremeGamer лишена своей памяти. Обе карты уже появились в продаже.

Корея против яблок

Компания **iriver** представила уменьшенный вариант плеера **U10** — сверхкомпактный **S10**. Несмотря на скромные размеры, устройство может похвастаться высокой функциональностью. iriver S10 поддерживает форматы MP3, WMA, ASF, OGG.

S10 оснащен 1,15-дюймовым ЖК-экраном. Плеер принимает сигнал радиостанций по всей FM-полосе (87,5 МГц — 108 МГц). Диапазон воспроизводимых частот составляет от 20 до 20000 Гц, соотношение сигнал/шум — 90 дБ, максимальная выходная мощность — 15 мВт на канал. Устройство поддерживает ID3-теги, часы с таймером, будильник и диктофон. Управлять плеером просто, все, кто общался с U10, быстро освоятся: для навигации по меню достаточно нажать на одну из сторон лицевой панели — она подвижна. Будут доступны модели с 1 и 2 Гб памяти.

На диске

Видеокарты

- **D3DGear 1.68** — показывает FPS в играх и позволяет записывать видеоролики.
- **FRAPS 2.8.0** — самая известная и популярная программа для замера FPS в играх.
- **RivaTuner 2.0 RC 16.1** — универсальная программа для настройки и разгона видеокарт.

Звуковые карты и кодеки

- **Creative Sound Blaster Audigy 1/2/4 2.09.0016** — обновление драйверов для звуковых карт серии Audigy от Creative.
- **Realtek AC'97 3.93** — драйвера для аудиокодеков класса AC'97 от Realtek.

Материнские платы

- **NVIDIA nForce 9.53 для nForce 590 SLI Intel Edition** — набор драйверов для чипсета NVIDIA под Intel.

Манипуляторы

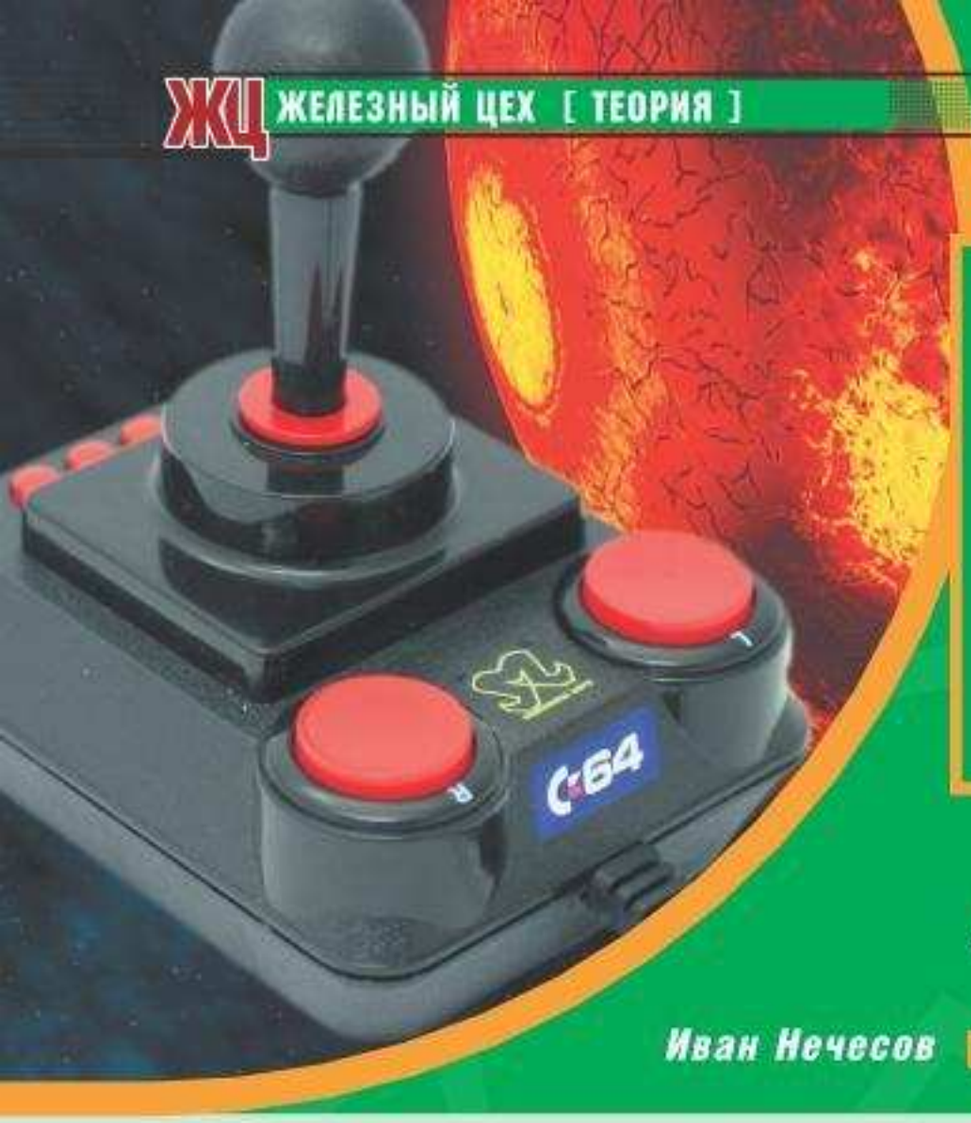
- **Logitech SetPoint 3.10** — драйвера для мышек и клавиатур Logitech.

Оптические приводы и жесткие диски

- **DVD Identifier 5.0.1** — дает всю информацию о CD/DVD.
- **DVDInfoPro 4.6.2.3** — предоставляет полную информацию о вашем оптическом приводе и носителях.
- **HD_Speed 1.5.2.56 Beta** — измерит скоростные показатели жесткого диска, CD/DVD-привода и даже флоппи-дисковода.
- **Western Digital Data LifeGuard Diagnostics 1.09.01** — занимается диагностикой внешних и внутренних жестких дисков компании WD.

Системные утилиты

- **ASUS Update 7.07.06** — утилита для обновления BIOS материнских плат от ASUS.
- **BGEye 3.0.0.5** — удобная утилита для отображения системной информации о компьютере прямо на рабочем столе.
- **BIOS Agent 3.61** — расскажет вам о всех тайнах вашего BIOS, а заодно и системы.
- **ClockGen 1.0.5.0** — утилита для разгона, изменяет частоты системной (Front Side Bus) и графической (Graphic Side Bus) шин.
- **CoreTemp 0.93 Beta** — мониторинг состояния процессора.
- **CPUCOOL 7.3.8** — многофункциональная программа для мониторинга и настройки работы системы.
- **CPUFSB 2.2.18** — утилита для разгона системной шины.
- **CrystalCPUID 4.8.3.314** — универсальный детектор процессоров.
- **CrystalMark 0.9.120.314** — альтернативный тестовый пакет для измерения производительности ПК.
- **EVEREST Ultimate Edition 2006 3.50 Build 761** — популярная программа для диагностики и тестирования компьютера.
- **Hmonitor 4.2.5.3** — осуществляет мониторинг температур в системном блоке.
- **SIV 3.17** — компактная программа для быстрой диагностики ПК.
- **SpeedFan 4.31** — контролирует скорость вентиляторов в компьютере, а следовательно — заведует и его уровнем шума.
- **System Spec 2.40** — предоставит всю информацию о ПК. Установки не требует.



Выше только звезды

Лучшие игровые гаджеты уходящего года

Иван Нечесов

Нередко бывает так, что даже изрядно потратившись на системный блок, клавиатуру и мышь, обнаруживаешь, что сетевые сражения, полеты на бомбардировщиках и заезды на танках времен Второй мировой скучны, скучны и еще раз скучны. Чего-то не хватает. Чего? Джойстика? Набора, состоящего из руля и педалей? Или, может, просто клавиатура и мышь неподходящие? Наш путеводитель по геймерским гаджетам поможет собрать оптимальный арсенал устройств для игр любых жанров.

В теории все просто: скупил разную периферию в компьютерном магазине — и готово, развлекайся на здоровье. Но игра игре рознь. В шутерах важна точность и чувствительность мыши, в стратегиях — удобство и отзывчивость манипулятора. Для космических и авиасимуляторов не обойтись без штурвала и блока с педалями, а любителям автогонок ну никак нельзя без руля с обратной отдачей.

Чтобы облегчить выбор игровой периферии, мы разделили сами игры на группы: авиа- и космические симуляторы; авто- и мотогонки; аркады, стратегии, RPG и спортивные; шутеры. Для каждого типа игр мы предложим лучшие из устройств, что существуют на рынке. Деньги — на втором плане. В конце концов, совсем скоро Новый год, можно себя побаловать!

Мечта летчиков

Итак, собрались мы играть в «**Ил-2 Штурмовик**». Что требуется? Первое устройство в списке must have — джойстик. А лучше двухблочная система с отдельным рычагом управления двигателем, ручкой управления самолетом и бонусами вроде встроенного дисплея. Можно было бы взять **Saitek X52 Pro Flight Control System**, но он только-только поступил в производство и до нашей страны доберется еще нескоро. Поэтому остановимся на **Saitek X52 Flight Control System**.

Эта модель представляет собой усовершенствованную версию популярного в свое время **Saitek X45 Flight Stick**. Список улучшений собирался по пожеланиям виртуальных пилотов со всего мира. Отметим регулируемую по высоте рукоятку с гардой, яркую подсветку кнопок и дисплей. Последний отображает установленный игровой профиль, выбранный режим работы, а также может служить секундомером. Цена высока ($170), но вполне адекватна.

Saitek X52 Flight Control System. Для знающих людей этот набор слов звучит как молитва, взывающая к богам скорости и драйва, — в авиа- и космических симуляторах равных этому джойстику нет.

В нагрузку к джойстику можно приобрести блок педалей **Saitek Pro Flight Rudder Pedals**. Он разрабатывался специально для X52, поэтому дизайн соответствующий. Функциональность на уровне. Проблема только в том, что таких педалей пока нет в российской рознице, а если и появятся, то за них придется выложить порядка $130.

Альтернативный вариант просто для любителей авиасимуляторов и аркад — беспроводной **Logitech Freedom 2.4 Cordless** ($60). С его помощью можно пилотировать на расстоянии до 6 метров от компьютера. Отличный вариант для тех, кто не любит сидеть вплотную к монитору. Процесс установки занимает минимум времени: вставляем в USB-порт передатчик, в джойстик — четыре батарейки, жмем кнопку Connect — и готово. Есть десять программируемых кнопок и восьмипозиционный джойстик. Что ни говори, вещь хорошая, правда, подойдет она только правшам.

Механизма обратной связи нет ни у одного из джойстиков, но это даже к лучшему — современные FFB-системы не способны сравниться по правильности ощущений с обычной пружинной конструкцией, а создаваемые ими эффекты не слишком высоко ценятся искушенными геймерами.

Карета подана, сэр!

Хотите приобрести рулевое колесо для виртуальных заездов на своем **NISSAN Skyline GT-R**? Задача не из легких. На рынке представлено с десяток производителей, и все они наперебой заявляют, что именно у них есть то, что вам нужно. Не поддавайтесь на рекламные уловки. Лучше обратите взор в сторону легендарного **Logitech MOMO Racing** ($120) — «старичок» даст фору практически любой из современных «баранок». Основные козыри — отменный дизайн, потрясающая эргономика, мощный механизм отдачи и умеренная цена. В гонках отдача очень реалистичная, руль одинако-

Logitech Freedom 2.4 Cordless не требуются провода. То, что надо для тех, у кого каждый новый провод на компьютерном столе вызывает тахикардию и дрожь в руках.

Старичок MOMO легко даст сто очков вперед любой из современных «баранок».

Игровой трон

Ничто так скоро не ведет к искривлению позвоночника, как неудобное компьютерное кресло. Мы порой проводим за экраном монитора дни напролет, поэтому есть смысл один раз раскошелиться на удобный трон. В России сложно достать заточенное под игры кресло, но никто не запрещает пользоваться западными онлайн-магазинами и заказывать стульчики тем, кто частенько бывает за границей. К чему это мы? А к тому, что есть в этом мире два замечательных геймерских кресла, **iRocker** и **Pyramat S2000**, но попадут ли они в российские магазины — решительно непонятно.

iRocker снабжен мягкими подлокотниками, удобным сиденьем, пультом дистанционного управления, разъемом для плееров iPod и входом для подключения к компьютеру. В корпус кресла вшито от двух до пяти мощных динамиков. Громкость отображается на специальном светодиодном индикаторе. Производители утверждают, что уникальная конструкция iRocker «экономит» реальные движения игрока, как бы направляя всю энергию и внимание на процесс виртуального сражения. Стоимость кресла в минимальной комплектации составляет всего $100.

Pyramat S2000 выглядит немного иначе, но в нем есть встроенные динамики, регуляторы громкости и уровня басов, а также сабвуфер, расположенный по самому центру спинки. Качество звука выше всяких похвал. Басы ощущаются каждой клеточкой тела. Единственное «но» — кресло очень низкое и играть приходится практически лежа на полу. Если в играх вроде **FlatOut 2** это удобно (S2000 очень уж напоминает водительское сидение спорткара), то в авиасимуляторах не все так гладко. Цена — $250.

во хорошо подходит как для аркад, так и для симуляторов. Ручную коробку передач можно подстраивать как под праворульные машины, так и леворульные. В общем, Logitech MOMO Racing остается лучшим выбором для любителей автосимуляторов, хотя есть и не менее интересные альтернативы...

Достойного конкурента представила **Thrustmaster**. Руль **Rallye GT PRO FFB** стоит около $130 — чуть дороже Logitech. Пластиковая «баранка» с прорезиненными вставками не скользит в руках, отдача мягкая и в меру реалистичная. Руль достоверно передает вибрации виртуального авто и позволяет с закрытыми глазами определять погоду и покрытие дороги в автосимуляторах. Педали хороши — основа большая, ход плавный.

Что еще нужно любителю авто- и мотогонок? Наушники. Мы ни в коем случае не пропагандируем замену внешней акустической системы «ушками», но поздним вечером регулятор громкости колонок на максимум не выкрутишь, а иначе полного погружения не добиться. В таком случае на помощь придут наушники с виброотдачей! Особое место здесь занимает игровая серия от **Philips**, она включает в себя три модели — **SHG8100** ($130), **SHG8050** ($65) и **SHG8010** ($50). Их главная фича — способность синхронизировать происходящее на экране монитора действие с вибрациями. Модель SHG8010, например, состоит из достаточно мощных наушников-вкладышей и надеваемого на шею «ободка», который вибрирует в такт звуковой дорожке. Компьютерные колонки на такие эффекты не способны!

Наушники-вкладыши Philips «общаются» с пользователем при помощи шейного обода, который вибрирует в такт звуковой дорожке. А уж если взрыв...

Стратегам и тактикам

Недостатка в гаджетах для любителей аркад, стратегий и RPG сегодня нет. Однако по-настоящему классные устройства можно сосчитать по пальцам одной руки. Среди доступных на рынке геймпадов, к примеру, до сих пор очень выгодно смотрится выпущенный больше двух лет назад **Logitech Rumblepad 2 Vibration Feedback**. Он отличается удобным расположением кнопок и прорезиненными «рогами», в которых размещены моторчики системы обратной связи. Цена в самый раз — 28 долларов.

Если необходим беспроводной вариант, то имеем честь представить **Thrustmaster Rechargeable Wireless Dual Trigger 2-in-1** ($60). Эта модель здорово выглядит и тоже оснащена механизмом обратной связи. Во время игры крестовина и основные кнопки геймпада подсвечиваются яркими синими светодиодами. Есть два аналоговых джойстика и восемь удобно расположенных кнопок. Лучшего геймпада для игр а-ля **Prince of Persia** сегодня не найти.

Thrustmaster Rechargeable Wireless Dual Trigger 2-in-1 — простой и в меру функциональный геймпад с великолепным дизайном. Из тех, чьи недостатки незаметны за исключительной внешностью.

Любителям стратегий рекомендуем обратить внимание на **Razer Krait**. Мышь оснащена простеньким оптическим сенсором с разрешением 1600 точек на дюйм, двумя большими прорезиненными кнопками и колесом прокрутки, подсвечиваемым ярким оранжевым светодиодом. Razer недаром нацеливает эту мышку исключительно на любителей real-time-стратегий и онлайн-RPG — она лежит в руке как влитая и чутко реагирует на малейшие движения кончиков пальцев хозяина. Корпус симметричный, поэтому мышь подходит как правшам, так и левшам. Цена умеренная — $35.

Razer Krait неплохо подходит для шутеров, но полностью раскрывает потенциал только в real-time-стратегиях и онлайн-RPG.

С клавиатурой все проще. Для сотни различных игр подойдет одна **Ideazon Zboard** ($70). Изобретение компании из Онтарио в уходящем году наделало много шума. Двухкомпонентный дизайн позволяет быстро менять кнопочный модуль клавиатуры, используя одну базу, то есть мгновенно переключаться с повседневных задач на игры или же с одной игры на другую. Сейчас доступны кейсеты для дюжины игр, в числе которых **Age of Empires III**, **World of Warcraft**, **EverQuest II**, **Guild Wars: Factions** и другие.

Ideazon Zboard — единственная в мире клавиатура, позволяющая мгновенно переключаться с повседневных задач на игры.

Игровое оружие

Список гаджетов для любителей шутеров в обязательном порядке должен включать быструю и точную мышь (без нее о хедшотах можно забыть), соответствующий коврик, удобную клавиатуру и качественную гарнитуру (как иначе общаться с партнерами по команде?).

Начнем с конца. Главный кандидат на место в походном рюкзаке хардкорного геймера — **Icemat Siberia Headset**. Хорошее шумоподавление, четкая речь, удобное оголовье, приятный дизайн. Все обязательные атрибуты на месте. Приятно, что микрофон можно снять и использовать наушники для прослушивания музыки или игры в одиночку. Другие варианты? Есть! **Creative Fatal1ty Pro Series Gaming Headset**. Гарнитура разрабатывалась инженерами Creative в сотрудничестве с Джонатаном «Fatal1ty» Венделом. Качество звука неплохое, дизайн удачный, эргономика на высоте.

Гарнитура для тех, кто во время игры предпочитает выпадать из реальности. Разрабатывалась в сотрудничестве с Джонатаном «Fatal1ty» Венделом.

Следующий непременный элемент арсенала любителя шутеров — клавиатура. Важность выбора удобной игровой клавиатуры переоценить сложно. Какие здесь варианты? **Logitech G15 Gaming Keyboard** ($90) и **Razer Tarantula** (ожидаемая цена — $120). Обе обещают геймерам райские кущи, но если модель от Razer рассчитана исключительно для игр и включает в себя съемные игровые клавиши (!), то G15 Gaming Keyboard более универсальна — на корпусе предусмотрены не только дополнительные кнопки, но и ЖК-дисплей, на который могут выводиться сообщения о новых письмах, текущее время, название проигрываемой мелодии и другая информация.

Своей порции внимания заслуживает **Ideazon Zboard FANG** ($40). Урезанная клавиатура предназначена для шутеров и только для шутеров (ну, может, еще RPG). На корпусе всего 41 клавиша, каждая очень удобно расположена и каждая отличается удачной формой. Кстати, в модельном ряду Ideazon есть гибрид обычной 104-кнопочной клавиатуры и Zboard FANG — **Ideazon MERC** ($55).

Что с мышкой? Как мы уже сказали, она должна быть рекордно быстрой. Кроме того, хотелось бы, чтобы стоимость манипулятора не заставила кошелек сжаться от ужаса. Вариантов не так уж и много: **Razer Copperhead**, **Logitech G5 Laser Mouse** и **G7 Laser Cordless**.

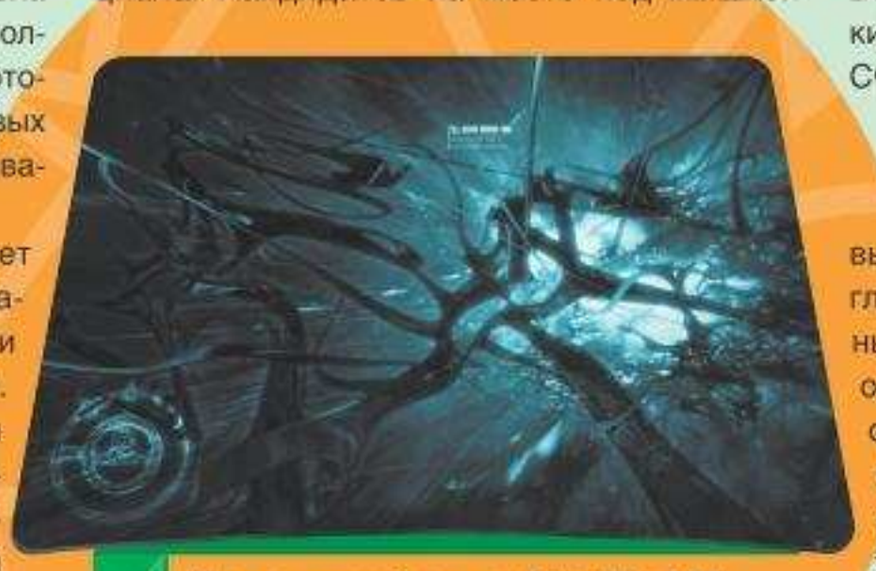
Logitech G7 Laser Cordless — единственная беспроводная мышь, которая идеально подходит для игр.

Мышь Razer Copperhead ($95) хорошо подходит для стрельбы из оружия, требующего точного прицеливания (снайперская винтовка, «рельса»). С такой мышкой намного легче обычного стрелять на ходу и по движущимся мишеням. Преимущество их в том, что даже при самых неожиданных и резких движениях сенсор не сбивается, а чувствительность можно изменять моментально (нет необходимости выходить из игры и копаться в драйверах).

Logitech G5 Laser Mouse также оснащена «переключателем скоростей», но здесь в активе удобный классический корпус, шероховатое покрытие боковин и возможность изменения веса мышки — в комплект поставки входит набор специальных грузиков.

Первые две мыши подключаются к компьютеру через USB-порт с помощью длинного черного шнура. А вот Logitech G7 Laser Cordless — единственная беспроводная геймерская мышь в своем роде. Еще два года назад такое сочетание слов — «беспроводная» и «геймерская» — казалось безумным, но инженерам удалось научить G7 Laser Cordless настолько быстро передавать информацию без проводов, что по отзывчивости и точности позиционирования она едва уступает своим проводным аналогам. Правда, за избавление от проводов придется переплачивать $20 (G5 стоит $75, а G7 — $95).

Хорошей мышке нужна качественная подстилка — на голом столе ни один грызун не раскроет и половины своего потенциала. Кандидатов на место под мышкой несколько: **Razer Mantis**, **Nova MicrOptic Killer** и **SteelPad 5L**. Цена каждого из ковриков держится на уровне $35. Стоит ли говорить, что все перечисленные коврики обеспечивают полный контроль над мышью, а это в итоге положительно сказывается на результатах?



Не подумайте, что SteelPad 5L нам приглянулся только из-за красивого рисунка на рабочей поверхности. Размеры и цепкость также выше всяких похвал.

Одно из главных отличий между коврами — дизайн, поэтому выбор во многом зависит от вкуса: **Razer Mantis** выполнен в ядовито-зеленых тонах, **MicrOptic Killer** — серый и неприметный, а **SteelPad 5L** — темный, с эффектным рисунком на поверхности. Впрочем, как говорится, не дизайном единым — у каждого из ковриков есть своя изюминка.

Razer Mantis, например, отличается удивительно большими размерами — 444x355x4 мм. У MicrOptic Killer, в свою очередь, есть невысокая рамка по периметру (за пределы коврика сложно улететь), покрытие уникально — оно состоит из системы микрозеркал с разным углом отражения (технология Micropoint). Особая черта SteelPad 5L — удивительное сочетание твердого пластика и мягкой ткани. Сверху, на рабочей поверхности, расположен тонкий слой пластика с нанесенным рисунком, а прямо под ним — тоненький слой ткани. Такой материал приятен на ощупь и практичен.

Крошечный «броненосец» элегантно решает проблему слишком длинных мышиных шнуров.

Еще одна приятная необязательность — система изменения длины шнура **Razer Armadillo**. «Броненосец» представляет собой конус из стали с отверстиями, куда укладываются и фиксируются кабели диаметром до 3,5 мм (шнур любой мыши поместится без проблем). Вроде бы простенький гаджет, но польза от него заметная, а то бесконтрольный шнур вечно норовит за что-нибудь зацепиться или скатиться под стол. Закрепленный же в Armadillo кабель не помешает сделать меткий выстрел ни при каких обстоятельствах. Счет за услуги — $20.

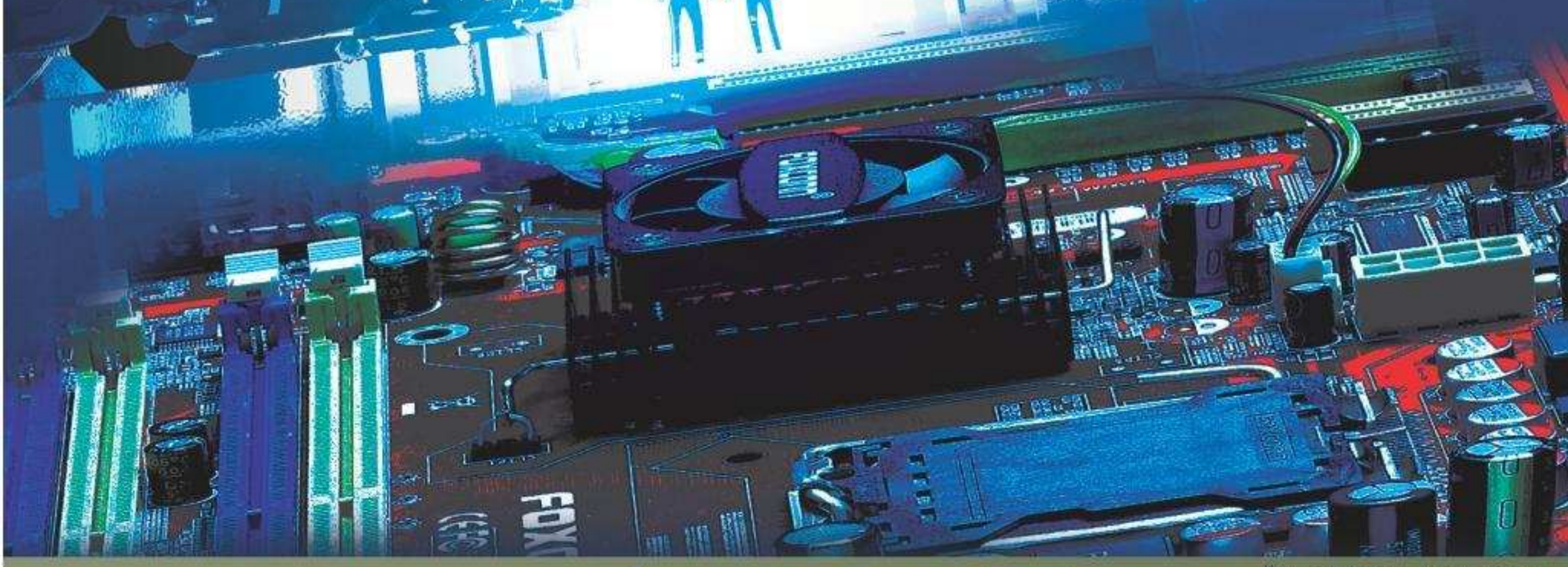
■ ■ ■

Декабрь — это диагноз. Каждый из нас выбирается в магазин и долго с безумными глазами бродит в поисках подарков для родных и близких людей. Причем каждый год одна и та же проблема — выбрать что-то оригинальное, запоминающееся и небесполезное. Надеемся, эта статья снимет по крайней мере один вопрос — что подарить увлеченному игроку. Любой из представленных в материале гаджетов если не осчастливит, то принесет геймеру несколько часов хорошего настроения и отвлечет от повседневных забот. ■

FOXCONN®
The Art of More

СМОТРИ В БЛИЖАЙШЕМ ПК!

Игры кинематографического качества!
Получи свой билет в мир цифровых развлечений с новыми системными платами Foxconn P965 и 975X7AB!



На правах рекламы

Технология FOXONE™

Системы разгона и контроля состояния системы из Windows и BIOS, автоматически регулирует напряжение на компонентах системы и ускоряет или замедляет быстродействие Вашего компьютера в зависимости от нагрузки. Для профессионалов предусмотрен "ручной" режим разгона с богатейшими возможностями по тонкой настройке системы.

Цифровое Управление Питанием

Система Цифрового Управления Питанием Foxconn обеспечивает наивысшую совместимость и управляемость. При замене традиционной аналоговой схемы питания на цифровую от Foxconn, значительно сокращается тепловыделение и увеличивается стабильность питания, что является неоценимым фактором при разгоне системы.
Система с Цифровым Питанием, так же значительно выигрывает от высвобождения пространства вокруг процессорного сокета, что облегчает установку и демонтаж процессора без риска повредить компоненты системной платы.

P9657AA-8EKRS2H

- FOXONE - расширенные возможности разгона
- Dual DDR2 800 + Gigabit LAN
- 7.1ch HDA Audio
- Наилучшие возможности для оверклокеров

975X7AB-8EKRS2H

- FOXONE - расширенные возможности разгона
- Dual DDR2 800 + Dual Gigabit LAN
- 7.1ch HDA Audio + 2 x PCIe x16 (с поддержкой CrossFire)
- Последняя суперигровая плата, разработанная специально для энтузиастов

Москва: ProfCom - (495)730-5603; StartMaster - (495)783-4242; Ultra Electronics - (495)790-7535; Арбайт компьютерз - (495)725-8008; АРКИС - (495)980-5407; Белый ветер ЦИФРОВОЙ - (494)730-3030; Инлайн - (495)941-6161; КИБЕРТРОНИКА - (495)504-2531; Лайт Коммуникейшн - (495)956-4951; НЕОТОРГ – сеть компьютерных магазинов - (495)223-2323; Сетевая Лаборатория - (495)500-0305; Форум-Центр - (495)775-775-9; Альметьевск: Компьютерный мир - (8553)256-934; Барнаул: К-Трейд - (3852)66-6910; Воронеж: Рет - (4732)77-9339; Екатеринбург: Space - (343)371-6568; Трилайн - (343)378-7070; Ижевск: Корпорация Центр - (3412)438-805; Курск: ФИТ (ТСК 2000) - (4712)512-501; Новосибирск: НЭТА - (3832)304-1010; Пермь: Инстар Технолоджи - (342)212-4646; Пятигорск: Дивиком - (8793)33-0101; Ростов-на-Дону: Форте - (863)267-6810; Самара: Аксус - (846)270-5960.

ОПРАВА ДЛЯ БРИЛЛИАНТА

Тестирование новейших плат под Core 2 Duo

Николай Арсеньев

В прошлом номере «**Игромании**» мы рассказали вам про новоявленного царя горы среди процессоров — **Core 2 Duo**. С переходом на **Conroe** приходится менять и системную плату. Да, старые чипсеты, за редкими исключениями, не поддерживают их. На данный момент в основном представлены модели на чипсетах самой Intel — они обеспечивают высокую производительность и поддерживают все новые технологии, включая CrossFire. Но где же конкуренция? Ею пока и не пахнет — чипсет от ATI, возможно, так и не увидит свет, у NVIDIA же возникли проблемы с линейкой nForce 5xx. В итоге им пришлось быстро разработать nForce 6xx (к моменту выхода номера должен быть анонсирован). Вот и получается у нас монополия Intel, хоть и временно. Несмотря на это, выбор достаточно велик, так что перейдем к изучению плат.

Старый конь борозды не испортит

Ситуация с чипсетами под Core 2 Duo озадачивает. Выбирая системную плату, приходится учитывать множество «но». Формально топовым набором логики остается **Intel 975X**. Он, конечно, поддерживает CrossFire, да еще по очень правильной схеме PCIE x8 + PCIE x8, только вот незадача: не все платы совместимы с Core 2 Duo. И все из-за того, что новые процессоры требуют нового модуля регулирования напряжения. Моделей на обновленном Intel 975X предостаточно, их выпускают **ASUS**, **MSI** и **Foxconn**.

Главным сюрпризом стал недорогой **Intel 945**. Как оказалось, он может без проблем работать с Conroe! **ASRock** решила нас удивить, выпустив недорогую **ConRoe945G-DVI**. С нее и начнем.

ASRock ConRoe945G-DVI

Плата ASRock ConRoe945G-DVI стоит не дешево, а очень дешево ($90). Комплект поставки минимален — включено лишь самое необходимое. Материнка выполнена в форм-факторе Micro ATX, что позволит построить на ней мощную и компактную систему. Плата обладает встроенной графикой — для тихого медиацентра это идеальный вариант. Дополнительную гибкость придает наличие как стандартного VGA-разъема на задней панели, так и DVI (реализован с помощью платы расширения).

На ConRoe945G-DVI можно установить до 4 Гб DDR2-памяти и любой из современных процессоров Intel. Что касается памяти, то здесь возможности ограничены, чипсет распознает максимум DDR2-667. Разводка платы вполне стандартна. IDE-порт и четыре SATA II расположены близко друг к другу, неподалеку находятся мост ICH7 и разъемы под DDR2-память. Участь FDD незавидная, его уже по обыкновению закидывают куда подальше, на этот раз он распаян в непосредственной близости от пары PCI.

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД	
Процессор	Intel Core 2 Duo E6700 (Socket 775, 2,66 ГГц)
Память	Corsair Twin2X CM2X1024-8500C5 (5.5.5.15) 2x512 Мб
Видеокарта	ASUS EAX1900XTX/2DHTV/512M 512 Мб (PCIE x16, Radeon X1900 XTX)
Жесткие диски	Seagate Barracuda 7200.9 160 Гб (Serial ATA, 16 Мб)
Оптический привод	NEC ND-3540A (IDE)
Блок питания	Sunbeam NUUO (500 Вт)
Операционная система	Windows XP Pro SP2, DirectX 9.0c

Поддержки RAID-массивов нет, как нет и FireWire-контроллера. Оно и понятно, все это значительно подняло бы стоимость. Зато на звуке не стали экономить — перед нами полноценный кодек класса HD Audio. На задней панели все стандартно, не хватает только COM-порта. Потерю можно восполнить, установив дополнительную панель. Настройки BIOS стандартны. Возможности разгона довольно скромны, да и выжать ничего мы не смогли.

ASRock ConRoe945G-DVI — единственная плата под Conroe стоимостью меньше $100. В общем, стабильная и достаточно быстрая рабочая лошадка.

Foxconn 975X7AB-8EKRS2H

Пришел черед еще одного ветерана — Intel 975X. Комплект поставки

ASRock ConRoe945G-DVI достаточно быстрая и без проблем поместится в компактный Micro ATX-корпус.

В Foxconn 975X7AB-8EKRS2H использовано много интересных ходов, вроде цифрового модуля питания, но для разгона она не слишком годится.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ МАТЕРИНСКИХ ПЛАТ					
Модель платы	ASUS P5B Deluxe WiFi-AP Edition	ASRock ConRoe945G-DVI	Biostar TForce P965 Deluxe	Foxconn 975X7AB-8EKRS2H	GIGABYTE GA-965P-DQ 6
Процессор	Intel Celeron D, Pentium 4, Pentium D, Pentium EE, Core 2 Duo, Core 2 Extreme (Socket 775)	Intel Celeron D, Pentium 4, Pentium D, Pentium EE, Core 2 Duo, Core 2 Extreme (Socket 775)	Intel Celeron D, Pentium 4, Pentium D, Pentium EE, Core 2 Duo, Core 2 Extreme (Socket 775)	Intel Celeron D, Pentium 4, Pentium D, Pentium EE, Core 2 Duo, Core 2 Extreme (Socket 775)	Intel Pentium D, Pentium EE, Core 2 Duo, Core 2 Extreme (Socket 775)
Чипсет	Intel P965 + ICH8R	Intel 945G + ICH7	Intel P965 + ICH8R	Intel 975X + ICH7R	Intel P965 + ICH8R
Встроенное графическое ядро	—	Intel Graphics Media Accelerator 950	—	—	—
Системная шина	533/800/1066 МГц	533/800/1066 МГц	533/800/1066 МГц	800/1066 МГц	533/800/1066 МГц
Память	4 разъема DDR2 SDRAM 533/667/800 МГц (до 8 Гб)	4 разъема DDR2 SDRAM 533/667 МГц (до 4 Гб)	4 разъема DDR2 SDRAM 533/667/800 МГц (до 8 Гб)	4 разъема DDR2 SDRAM 667/800 МГц (до 8 Гб)	4 разъема DDR2 SDRAM 533/667/800 МГц (до 8 Гб)
Разъемы расширения	2 PCIE x16, PCIE x1, 3 PCI	PCIE x16, PCIE x1, 2 PCI	PCIE x16, PCIE x4, PCIE x1, 3 PCI	2 PCIE x16, 2 PCIE x1, 2 PCI	2 PCIE x16, 3 PCIE x1, 2 PCI
Дисковый массив	FDD, IDE, 6 SATA II (RAID 0, 1, 0+1, 5, 10), SATA II и eSATA II (RAID 0, 1, JBOD)	FDD, IDE, 4 SATA II	FDD, IDE, 6 SATA II (RAID 0, 1, 0+1, 5, JBOD)	FDD, 2 IDE, 4 SATA II (RAID 0, 1, 0+1, 5, 10), eSATA II	FDD, IDE, 6 SATA II (RAID 0, 1, 0+1, 5, 10), 2 SATA II (RAID 0, 1, JBOD)
Аудиокодек	ADI 1988B (7.1)	Realtek ALC888 (7.1)	Realtek ALC883 (7.1)	Realtek ALC882M (7.1)	Realtek ALC888 DD (7.1)
LAN	1 Гбит/с, 1 Гбит/с	1 Гбит/с	1 Гбит/с	1 Гбит/с, 1 Гбит/с	1 Гбит/с
Задняя панель	2 PS/2, COM, 4 USB, FireWire 400, eSATA II, 2 LAN, аудиоразъемы, S/PDIF-выходы, Wi-Fi	2 PS/2, LPT, VGA, 4 USB, LAN, аудиоразъемы	2 PS/2, COM, 6 USB, LAN, аудиоразъемы	2 PS/2, LPT, 4 USB, FireWire 400, eSATA II, 2 LAN, аудиоразъемы, S/PDIF-выходы	2 PS/2, COM, LPT, 4 USB, FireWire 400, LAN, аудиоразъемы, S/PDIF-выходы
Форм-фактор	ATX (30,5x24,4 см)	mATX (24,4x24,4 см)	ATX (30,5x22,0 см)	ATX (30,5x24,4 см)	ATX (30,5x24,4 см)
Цена ($)	260	90	150	240	260

Foxconn 975X7AB-8EKRS2H достоин похвалы. Полный набор кабелей, дополнительные панели с USB- и FireWire-портами, постер с инструктажем по быстрой установке и т. п. Все это особенно радует глаз после аскетичной ASRock.

Связка Intel 975X и ICH7R обеспечивает поддержку четырех SATA II и RAID-массивов, в наличии целых два IDE-порта. Редкость в наше время. Можно установить до 8 Гб DDR2-памяти с частотой до 800 МГц. Ближайший графический порт расположен на достаточном отдалении, так что проблем с установкой ОЗУ не будет. Слотов PCIE x16 два, что дает возможность объединить видеокарты в CrossFire. Если вы это сделаете, один из SATA-портов будет заблокирован второй видеокартой.

Система охлаждения активная; если быть точнее, северный мост снабжен полноценным кулером. Шум от него не столь высок, он едва ли будет выбиваться из общего хора кулеров системы. На заднюю панель разработчики умудрились вывести максимум портов, нет только COM.

Данная плата — единственная в тестировании, которая использует цифровой модуль питания. Другая особенность — чип **Fox One**. Он отвечает за контроль и мониторинг напряжения. Стабильность работы системы нареканий не вызывала, а вот возможности разгона не впечатлили. При всем при этом Foxconn 975X7AB-8EKRS2H показала высокие результаты в тестах.

Если нужна мощная плата с поддержкой CrossFire, то вариант от Foxconn смотрится неплохо; в остальном перед нами вполне обычная плата на Intel 975X.

Идеальная платформа

Новому процессору — новый чипсет. Проверенные временем Intel 945 и Intel 975X показали себя с лучшей стороны, но у Intel 965P есть свои козыри. Он оснащен южным мостом ICH8/8R, официально поддерживающим DDR2-800, а некоторые платы совместимы даже с DDR2-1066 МГц. Контроллер памяти обзавелся технологией **Fast Memory Access**, позволяющей снизить задержки. Количество SATA-портов увеличилось до 6 штук, а вот IDE остался в одиночестве.

Все вместе это делает новый чипсет лучшим выбором. Единственная ложка дегтя — в CrossFire-режиме шины PCIE x16 работают по схеме 16 + 4 линии. У Intel 975X подход был лучше.

Эксклюзивный дистрибьютор
торговой марки TopDevice в России
компания "Верс"
тел. (495) 740-7787
www.topdevice.ru

PCMARK05 1.10	CPU	Memory	Overall
ASUS P5B Deluxe WiFi-AP Edition	**6837**	**5857**	**7189**
ASRock ConRoe945G-DVI	6792	5379	7089
Biostar TForce P965 Deluxe	6830	5649	7117
Foxconn 975X7AB-8EKRS2H	6817	5722	7178
GIGABYTE GA-965P-DQ6	6823	5620	7162

SUPER PI MOD 1.15 (8 МБАЙТ)	
ASUS P5B Deluxe WiFi-AP Edition	**03:25:578**
ASRock ConRoe945G-DVI	04:17:250
Biostar TForce P965 Deluxe	04:00:828
Foxconn 975X7AB-8EKRS2H	04:03:266
GIGABYTE GA-965P-DQ6	04:02:704

Far Cry 1.4 (Regulator)	1024x768	1280x1024	1600x1200
ASUS P5B Deluxe WiFi-AP Edition	**167,3**	**152,3**	**132,7**
ASRock ConRoe945G-DVI	140,3	143,8	128,1
Biostar TForce P965 Deluxe	150,0	149,4	131,2
Foxconn 975X7AB-8EKRS2H	162,9	149,1	130,9
GIGABYTE GA-965P-DQ6	159,7	147,4	130,5

Prey Demo	1024x768	1280x1024	1600x1200
ASUS P5B Deluxe WiFi-AP Edition	**145,6**	**108,9**	**85,3**
ASRock ConRoe945G-DVI	144,3	108,3	84,9
Biostar TForce P965 Deluxe	145,3	108,8	85,2
Foxconn 975X7AB-8EKRS2H	144,8	108,5	85,1
GIGABYTE GA-965P-DQ6	145,0	108,7	84,4

Serious Sam 2 2.068.00 (Shield Generator28)	1024x768	1280x1024	1600x1200
ASUS P5B Deluxe WiFi-AP Edition	**168,8**	**166,5**	134,6
ASRock ConRoe945G-DVI	164,4	161,4	133,6
Biostar TForce P965 Deluxe	166,4	165,0	134,1
Foxconn 975X7AB-8EKRS2H	166,0	165,1	134,1
GIGABYTE GA-965P-DQ6	164,7	165,0	**134,9**

ASUS P5B Deluxe WiFi-AP Edition

ASUS снова сделала это — мощную плату для Core 2 Duo. Начнем с комплекта поставки. Кроме традиционного набора из IDE- и SATA-кабелей есть микрофон (умеет отфильтровывать шумы), набор Q-Connection, позволяющий быстро подключить кабели для панели управления, и вентилятор. Его можно установить на радиатор модуля питания. Мы им не воспользовались, система и без него работала стабильно. Версия материнки с приставкой WiFi-AP Edition комплектуется WiFi-платой и антенной.

Раскладка платы хороша. Даже при установке двух видеокарт вам не будет перекрыт доступ к SATA-портам, правда, оперативную память стоит поставить заранее. IDE-разъем смотрит не вверх, а параллельно плате, FDD находится неподалеку от слотов памяти. Система охлаждения пассивная, радиатор северного моста соединен с радиатором модуля питания посредством тепловой трубки. Неподалеку от задней панели расположен дополнительный SATA-порт — не слишком удобно. Хотя вероятность того, что он пригодится, минимальна — шести основных SATA хватит. Поскольку использован южный мост ICH8R, то реализована поддержка разномастных RAID-массивов.

ASUS P5B Deluxe WiFi-AP Edition — одна из немногих плат, которая поддерживает DDR2-1066. На сайте компании заявлено о поддержке соответствующих модулей от **Kingston**, но мы без проблем запустили плату с планками от **Corsair**. Возможности BIOS впечатляют, обеспечена максимальная гибкость выбора скорости памяти и таймингов. Напряжение процессора, памяти, а также чипсета поддается изменениям. Все это позволяет гибко настроить систему и выжать из нее максимум. Обновить BIOS можно не только через **Windows** и с помощью дискеты, но и используя обычную USB-флэшку.

Повысить частоту шины Core 2 Duo E6700 с 266 МГц до 360 МГц мы смогли без увеличения напряжения. Дальнейший разгон требовал повышения напряжения процессора и других компонентов системы.

Материнская плата ASUS P5B Deluxe WiFi-AP Edition — одна из лучших в своей категории. Для разгона, возможно, это лучший выбор.

Biostar TForce P965 Deluxe

Biostar — достаточно известная компания. В какой-то момент ее продукция практически исчезла с прилавков магазинов. Но все меняется, и вот в наших руках **TForce P965 Deluxe**. Серия TForce отличается от обычных плат компании. Под этим брендом Biostar выпускает модели, ориентированные на энтузиастов.

Комплект поставки хорош: в сумочке с раздельными отсеками уложены интерфейсные кабели и кабели питания, а также инструкция и диск с софтом. Кроме этого есть простенькая гарнитура и USB-зарядник с набором переходников под различные модели телефонов. Такого мы еще не видели.

Разводка платы необычна, и если порты для дискового массива находятся на привычном месте, то разъемы ATX-питания стоят ближе к PCIE x16. Это может усложнить процесс установки. Полноразмерная видеокарта будет перегораживать доступ к памяти, зато при установке видеокарты даже с массивным кулером вам не будет отрезан доступ к периферийным слотам.

На заднюю панель выведено аж шесть портов USB, а также COM и LAN, FireWire нет. Стоит отметить наличие двух кнопок на плате — одна отвечает за включение системы, вторая за сброс.

BIOS оставил приятное впечатление. Есть возможность настройки частот шины и памяти, оперативную память также можно гибко настроить. Опция **Memory Integration Test** позволяет проверить память на совместимость и стабильность. В плане разгона TForce P965 Deluxe не установила рекорд, но, учитывая скромную цену платы, результат порадовал — процессор стабильно работал на частоте 3,4 ГГц.

Biostar TForce P965 Deluxe имеет ряд преимуществ, но не лишена недостатков. «За» говорят неплохие возможности расширения и разгона, «против» — не самая удачная раскладка и спорный комплект поставки.

ASUS вновь на коне. P5B Deluxe WiFi-AP Edition — идеальный выбор для любителей разгона.

Biostar TForce P965 Deluxe — дешево и сердито. Есть все необходимое и даже немного больше.

GIGABYTE GA-965P-DQ6

GIGABYTE — один из лидеров рынка, она явно не собирается отставать от ASUS и делает все возможное для этого. В плате **GA-965P-DQ6** разработчики выложились по полной программе. В распоряжении пользователя 8 SATA-разъемов, правда, IDE всего один. Процессорный разъем окружают радиаторы и тепловые трубки — система охлаждения эффективна. Использованы твердотельные конденсаторы, обеспечивающие большую стабильность и долговечность.

На заднюю панель выведены USB- и FireWire-порты, сетевой адаптер в единственном количестве, приятно удивило наличие как COM-, так и LPT-порта. Разъемов расширения предостаточно — два PCIE x16, еще два PCI и три PCIE x1.

Теперь о специфике. Столь развесистая система охлаждения может помешать установить особо крупный кулер. На оборотной стороне находится планка для дополнительного охлаждения процессора, и если кулер использует нестандартное крепление, ее придется убрать. Прежде чем устанавливать видеокарту, обязательно поставьте память, потом до нее не доберетесь.

О хорошем: GIGABYTE GA-965P-DQ6 обеспечивает высокую скорость и достойные возможности разгона. Конечно, поддержки DDR2-1066 не хватает, но в остальном все очень хорошо. Наш экземпляр Core 2 Duo E6700 мы разогнали до частоты 3,4 ГГц без проблем.

GIGABYTE GA-965P-DQ6 — качественный продукт с отличным набором функций. Но для разгона это не самый лучший вариант.

Тестирование и заключение

Самое время поговорить о тестировании как таковом. На этот раз мы использовали PCMark05, Super Pi Mod, а также игры **Far Cry**, **Prey** и **Serious Sam 2** в различных разрешениях.

Лучшие результаты показала ASUS P5B Deluxe WiFi-AP Edition, и это не удивляет, учитывая поддержку быстрой и дорогой памяти класса DDR2-1066 МГц. Бодрячком смотрелась Foxconn 975X7AB-8EKRS2H на потрепанном временем чипсете Intel 975X. Другие модели на базе Intel 965P от Biostar и GIGABYTE и не думали отставать от конкурентов. Скромнее всех выглядела ConRoe945G-DVI. Впрочем, отставание не настолько критичное. На наш взгляд, детище ASRock имеет все шансы на успех.

Если нужен новый и более или менее дешевый чипсет Intel P965, стоит присмотреться к Biostar TForce P965 Deluxe. Плата обладает неплохим потенциалом. В качестве альтернативы на рынке представлены относительно недорогие модели от MSI и Foxconn.

Очень жаль, что мы так и не увидели во всей красе чипсеты от NVIDIA. Терпеть осталось недолго. У компании есть все шансы на успех, а там, глядишь, еще ATI одумается и займется-таки раскруткой своего RD600. Все может быть перед Новым годом. ■

Благодарим следующие компании за предоставленное оборудование:

ASUS *(www.asus.ru) — ASUS P5B Deluxe WiFi Edition, ASUS EAX1900XTX/2DHTV/512M;*

ASRock *(www.asrock.com) — ASRock ConRoe945G-DVI;*

Biostar *(www.biostar.com.tw) — Biostar TForce P965 Deluxe;*

Corsair *(www.corsairmemory.com) — Corsair Twin2X CM2X1024-8500C5;*

Foxconn *(www.foxconn.ru) — Foxconn 975X7AB-8EKRS2H;*

GIGABYTE *(www.gigabyte.ru) — GIGABYTE GA-965P-DQ6.*

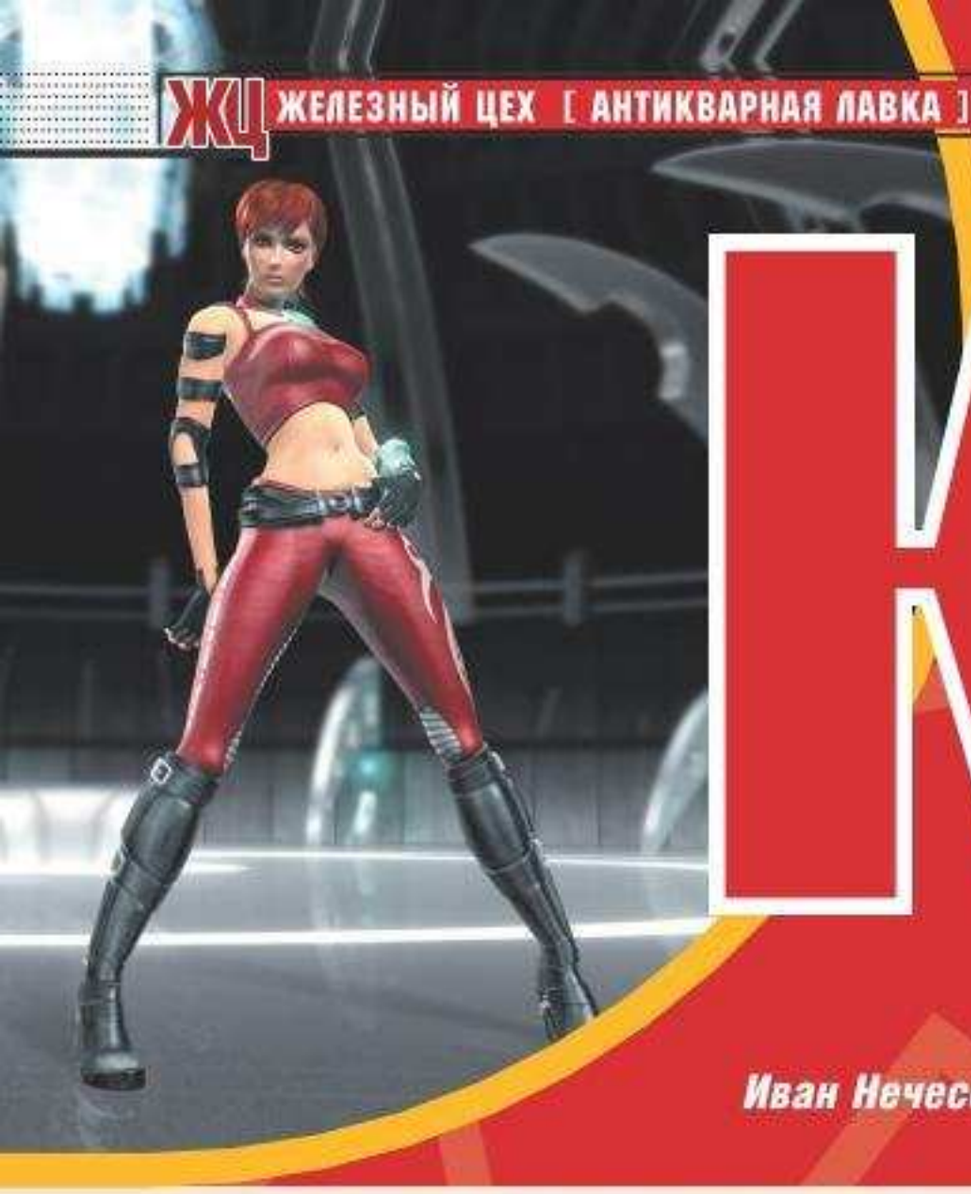
На правах рекламы. Товар сертифицирован.

Ты никогда не видел дикого тигра.
НУ И ЧТО?
Зато ты можешь его услышать!

ЖИВОЙ ЗВУК

www.microlab-speaker.ru
microlab Hi-Fi
feel different

Модель microlab Pure1



К успеху в красных доспехах

История компании ATI

Иван Нечесов

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

Эта статья отнюдь не некролог. Да, **AMD** одним махом проглотила **ATI** и теперь подумывает о прекращении выпуска продукции под этой маркой, но в смерть канадской компании мы верить отказываемся — очень уж много всего сделала компания за 20 с лишним лет своего существования. Не может она так вот просто взять и исчезнуть.

Все началось с **ATI The Graphics Solution**. Видеокарта, представленная ATI в конце 80-х годов, стала популярной за счет поддержки всех доступных на тот момент графических интерфейсов, программ и мониторов. Карточка отличалась относительно высокой производительностью, надежностью и умеренной ценой. ATI впервые заявила о себе как о серьезном производителе. А дальше, как говорится, пошло-поехало: важные клиенты, сделки, контракты...

Рождение ATI

1985 год, Канада. Жарким летним вечером три китайских эмигранта с большими амбициями — Квок Йен Хо, Бенни Лау и Ли Лау — сложили свои сбережения и настроились на создание собственного бизнеса. К 20 августа они решили все организационные вопросы, и на свет появилась маленькая графическая компания с именем **Array Technology Industry** (ATI). Почему Квок Йен и друзья не создали компанию по выпуску процессоров или, например, системных плат? Ответ прост: на момент создания фирмы общая сумма основателей ATI составляла всего $300 тыс. Для того чтобы основать крупную компьютерную компанию, требовалось значительно больше денег, а кредит взять было негде.

В те далекие времена видеокарта не играла большой роли. Ну умела она отображать 256 цветов — и хорошо. Но Квок Йен Хо оказался не только хитрым, но и умным китайцем. Он взглянул на графический интерфейс первых **Macintosh** и сразу понял — совсем скоро возникнет реальная необходимость в мощных графических картах.

Первые месяцы существования ATI ушли на борьбу с неизвестностью — киты компьютерного рынка неохотно сотрудничали с малоизвестной компанией из Торонто. Весь стартовый капитал был израсходован всего за четыре месяца (реклама и налаживание производства требуют колоссальных затрат). К счастью, на выручку пришел **Overseas Union Bank of Singapore**. Банк предоставил ATI кредит в размере $300 тыс., а через некоторое время увеличил его до $1,5 млн.

ATI не хватало престижа, но это с лихвой восполнялось мастерством руководителя компании (им, кстати, стал Квок Йен Хо) и здравым, взвешенным подходом к вложению капитала. Почти через год после рождения ATI получила первый большой заказ — компания **Commodore** заключила с канадцами договор на поставку 7000 графических чипов в неделю. По итогам первых 12 месяцев работы доход ATI составил $10 млн.

Одна из первых видеокарт серии All-In-Wonder: в маленькой серебристой коробочке в левом углу платы прячется настоящий ТВ-тюнер.

Первые шаги

Среди первых продуктов ATI были и аудиокарты, но под прессингом **Creative** производителям альтернативных моделей приходилось тяжко. Квок Йен Хо вовремя смекнул, что не сможет составить достойную конкуренцию сингапурской компании, и закрыл это направление, сконцентрировав все внимание на видеокартах.

К началу 90-х ATI обзавелась собственной клиентской базой и наладила выпуск нескольких интересных продуктов. Игры и **Windows** со временем становились все красивее, а вместе с тем требовательнее — возникла необходимость в мощных графических ускорителях.

В 1991 году канадская компания представила первый видеоускоритель семейства **Mach** — **ATI Mach 8**, а год спустя в поход за головой популярной тогда **S3 Trio 32** был отправлен **Mach 32A**. Обе новинки обеспечивали 2D-графику достойного качества, благодаря чему получили широкое распространение среди любителей игр.

Телеприставки ATI

Было время, когда руководство ATI всерьез задумывалось над возможностью массового производства телевизионных приставок на основе своих графических процессоров. Канадский гигант возлагал большие надежды на устройства серии **Set-Top-Wonder**. Коробочки размером с современную игровую консоль планировались к использованию в интерактивных широкополосных интернет-службах.

Одной из самых популярных в свое время была **Set-Top-Wonder Xilleon 220**. Приставка была оснащена аудиокартой, MPEG-декодером, 300 МГц центральным процессором, мощным 2D/3D-видеочипом с поддержкой больших разрешений, а также серьезной материнской платой со всеми разъемами (PCI, USB и т. д.). Внешними по отношению к приставке оставались только тюнеры, модемы и оперативная память. Система была адаптирована для телеприема, доступа в сеть и декодирования DVD-фильмов и HDTV-сигналов.

В конце 1999 года компания **Shaw Communications** предложила эти устройства 1,5 млн подписчиков системы кабельного телевидения, но интереса это ни у кого не вызвало.

1994 год ознаменовался двойной задержкой с выпуском **ATI Mach 64**. Сначала канадцам пришлось продлить тестирование первого в мире 64-битного процессора для устранения ошибок, а затем партнеры долго не могли обеспечить ATI необходимым количеством важных микросхем. Как результат — в третьем квартале уровень продаж видеокарт составил половину от того, что планировала ATI. Разочарование инвесторов привело к 30-процентному снижению стоимости акций. После этого ATI перенесла часть производства микросхем на собственные мощности — уж очень сильно компанию обременяла зависимость от сторонних производителей.

Mach 64 вышел аккурат перед анонсом **Windows 95**. В первое время стоимость видеокарты с 4 мегабайтами VRAM-памяти зашкаливала за $380, зато она полностью удовлетворяла требованиям новой ОС. Спрос на Mach 64 был очень даже неплохим.

DVD — это важно!

Во второй половине 90-х стремительно начала расти популярность MPEG-2 и DVD-видео в частности. В то время как многие производители видеокарт сделали ставку на игры и интернет-графику, ATI сконцентрировалась на выпуске чипов с полноценной поддержкой основных функций MPEG2-декодирования, которые отнимают ресурсы центрального процессора.

В 1996 году ATI представила линейку видеокомбайнов **All-In-Wonder**. При слове «комбайн» многие презрительно хмыкали, но семейство AIW было по-настоящему интересным. Главными особенностями новых плат стали встроенный ТВ-тюнер и возможность MPEG2-сжатия на лету преимущественно собственными средствами. Комплектный набор программного обеспечения позволял редактировать видеозаписи на компьютере, а также просматривать ТВ-передачи и записывать их на жесткий диск. При этом качество изображения было таким, что челюсть отвисала. Без преувеличения можно сказать, что линейка AIW стала первой и единственной достойной внимания в своем классе. Успех в полной мере соответствовал уровню плат.

Курс на 3D

Подготовку к эпохе трехмерных игр ATI начала в середине 1996 года. Чуть позднее канадская компания приобрела графическую ветвь **Tseng Labs** и вплотную принялась за создание видеочипа нового поколения. Опыт 40 талантливых инженеров Tseng помог выявить и исправить все ошибки при обработке 2D-графики, а уже в конце 1998 года был готов **Rage 128**. Для достижения высокой скорости как в 3D-, так и в 2D-графике в новой видеокарте использовали технологию **SuperScalar Rendering**. Архитектура чипа объединяла кэш текстур и кэш пикселей, используемых для увеличения эффективной полосы пропускания памяти и повышения производительности при работе с большим количеством текстур. Rage 128 позволяла играть при 32-битной глубине цвета с минимальными потерями в скорости, а вот при 16-битной цветности производительность не впечатляла. Кроме того, покупателей отпугивала чудовищная реализация драйверов.

Словом, на новой видеокарте ATI свет клином не сошелся, тем более что к моменту начала продаж Rage 128 молодая калифорнийская **NVIDIA** уже бросила в бой **Riva TNT**, а **3dfx** представила грозную **Voodoo 2**.

Весной 1999 года вышла **NVIDIA Riva TNT 2** — и о Rage 128 забыли. Спустя какое-то время ATI выпустила Pro-версию с поддержкой анизотропной фильтрации, более высокой частотой ядра и лучшим механизмом установки вершин полигонов в пространстве (Triangle Setup Engine). Но сырые драйвера снова преградили видеокарте путь к успеху.

1999 год стал для ATI провальным. Из-за серьезных ошибок с Rage 128 канадцы потеряли авторитет и покатились в пропасть убытков. Покупатели в тот период условно разделились на три группы: с одной стороны были сторонники шустрого 3D, с другой — любителей качественной 2D-картинки, а где-то посередине — те, кто при покупке компьютера на видеокарте хотел сэкономить. Первые выбирали NVIDIA и 3dfx, вторые останавливались на продукции **Matrox**, а третьи брали карточки **S3**. Об ATI никто не вспоминал.

Нагнать конкурентов ATI попыталась с помощью **Rage Fury Maxx**. Эта видеокарта была оснащена двумя чипами Rage 128 Pro и 32 Мбайт памяти; для подключения к компьютеру использовался интерфейс AGP 2x/4x. К великому разочарованию канадской компании, Maxx не будоражила умы и не вызывала восторг в сердцах, хотя работала неплохо.

В компьютерных играх при 32-битной цветности и разрешении от 1280x1024 Rage Fury Maxx не было равных, но при глубине цвета 16 бит карточка по всем статьям уступала значительно более дешевой **GeForce 256 SDR**. При этом из-за того, что чередование вывода буферов двух процессоров на экран жестко регулировалось драйвером, частенько возникали резкие скачки производительности в играх — картинка дергалась, уровень fps оставлял желать лучшего. Наиболее сильно это выражалось в динамичных играх вроде **Quake III Arena** и **Unreal Tournament** — при среднем значении fps 45 в некоторые моменты скорость падала до 10 fps!

Два в одном

1999 год для ATI выдался сложным: основные конкуренты вывели на рынок видеокарты нового поколения, а канадцы, кроме того запоздалого Rage 128 и анонса улучшенной версии чипа, ничего стоящего не предложили.

Но инженеры ATI, как оказалось, не сидели без дела. Они денно и нощно работали над технологией с кодовым именем **Aurora**, впоследствии получившей имя **MAXX** (Multiple ASIC Technology). Новейшая разработка была призвана воплотить в жизнь идею параллельной обработки данных — на одной плате располагалось два графических процессора Rage 128 Pro, каждый из которых формировал собственный кадровый буфер, готовые кадры выводились на монитор поочередно. Увы, ничего хорошего из этого не получилось...

Возвращение в лидеры

В конце 1999-го NVIDIA заявила о своем намерении использовать API, где в качестве элемента разбиения сцены должен был использоваться не треугольник, а четырехугольник. Но Билл Гейтс идею калифорнийской компании не поддержал и продолжил использовать «треугольники». В итоге NVIDIA серьезно прогорела со своим графическим чипом **NV1**. То-то порадовались ребята из ATI, получив возможность снова встать на ноги!

Начало новой вехи в развитии ATI ознаменовал выход первого графического ускорителя **Radeon**. Чип был далеко не идеальным — реализация драйверов все также оставляла желать лучшего, да и в целом видеокарта в играх не блистала. Но ATI наконец-то начала выбираться из ямы, в которую попала в конце 90-х. После выхода сверхдешевых **RADEON LE** компания неплохо заработала, и, вероятно, именно в это время руководство компании осознало, что без сотрудничества с разработчиками игр ничего не получится.

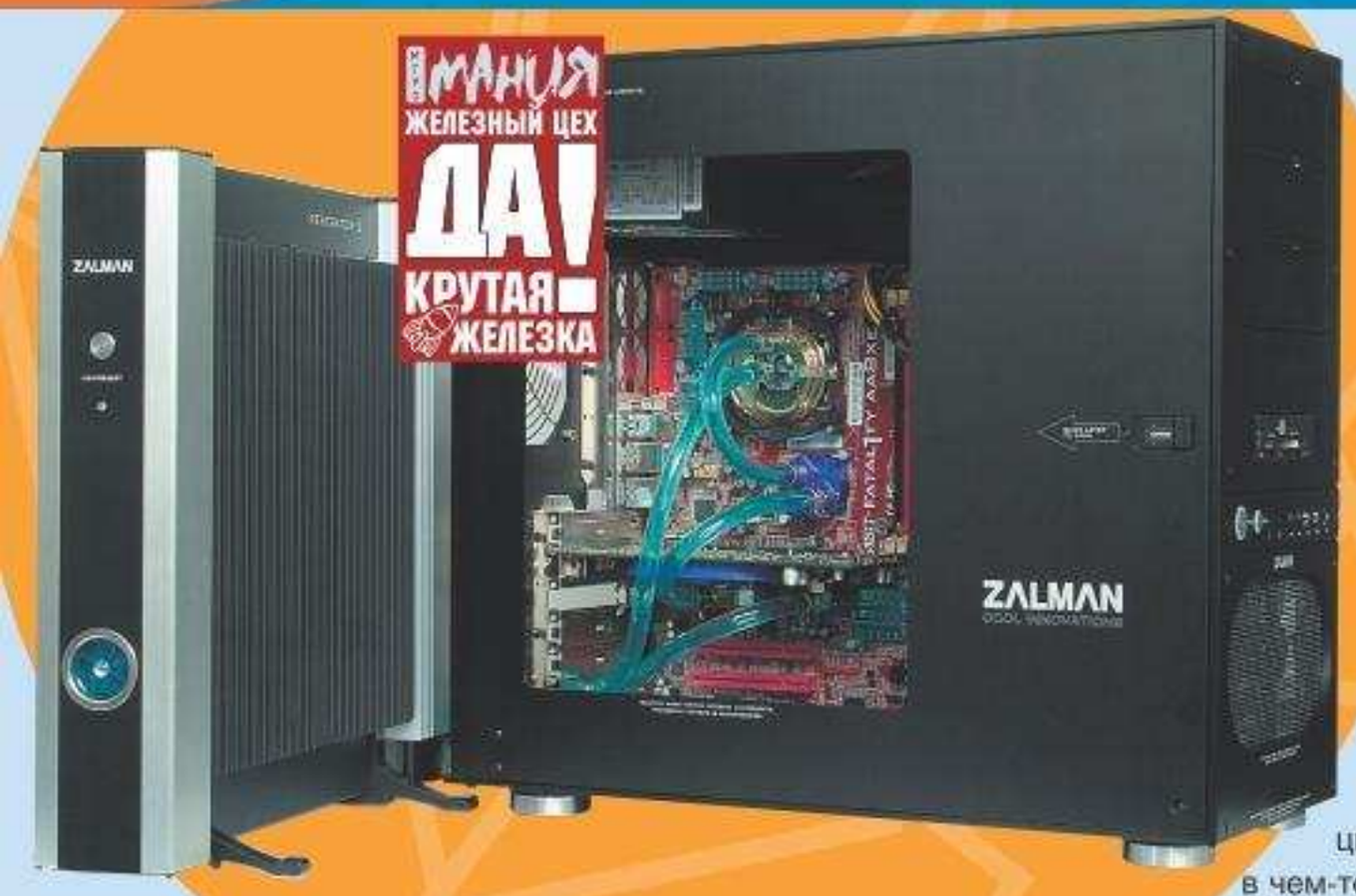
■■■

Дальше был 2001 год и выпуск **Radeon 7500** и **Radeon 8500**. ATI наладила сотрудничество с рядом разработчиков игр и заметно улучшила драйвера. Канадцы вновь ворвались на рынок графических карт и постепенно начали возвращать былой авторитет. Но это уже совсем другая история... ■

ATI Rage Fury Maxx должна была совершить революцию, но из-за серьезных проколов популярности так и не снискала.

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВИНКИ

Иван Нечесов



Zalman Reserator 2

Что такое Reserator? Объяснение можно найти на боковых сторонах устройства: это производное от слов «reservoir» (резервуар) и «radiator» (радиатор). То есть гибрид резервуара и радиатора.

По сравнению с первой версией дизайн **Zalman Reserator 2** полностью преобразился. Подобное устройство можно было встретить в каждой квартире во время прошлогодних морозов — массивный прямоугольный радиатор, состоящий из нескольких секций; со стороны очень напоминает масляные обогреватели. Принцип работы даже в чем-то схож. Reserator 2 оснащен мощной помпой, которая прогоняет охлаждающую жидкость по всему радиатору. Площадь поверхности охлаждения составляет полтора квадратных метра, эффективность теплоотвода достаточно высока. Несмотря на использование алюминиевого радиатора, вес у Reserator 2 приличный — 7,4 кг. В основании расположены входные и выходные разъемы для трубок, а также две ножки с прокладками, что позволяет конструкции сохранять устойчивость почти на любой поверхности и не царапать ее.

В комплект поставки Reserator 2 входят водоблоки для процессора и графического чипа, дополнительно можно приобрести радиаторы для северного моста материнской платы и микросхем видеопамяти. Процессорный водоблок поставляется с набором крепежа для платформ Intel (Socket 775/478) и AMD (Socket 754/939/940). Поддержки Socket AM2 почему-то нет.

В коробке с Reserator лежат четыре шланга, опорные ножки, специальный провод для откачки воздуха из системы, бутылочка с антифризом и руководство пользователя. На русский язык инструкция не переведена, но процесс установки системы проиллюстрирован очень подробно, за что Zalman большое человеческое спасибо.

Zalman Reserator 2, конечно, эффективно справляется с отводом тепла от нагревающихся частей компьютера и избавляет от необходимости использовать вентиляторы, но стоит такая система очень дорого и по соотношению цены и производительности уступает своим «воздушным» аналогам.

Технические характеристики ● **Материал радиатора:** анодированный алюминий ● **Мощность помпы:** 5 Вт ● **Производительность помпы:** 300 л/ч ● **Объем охлаждающей жидкости:** 1,5 л ● **Площадь поверхности охлаждения:** 1,5 кв. м ● **Размеры:** ● Основной модуль: 76x436x369 мм ● Водоблок для процессора: 63x63x17 мм ● Водоблок для видеочипа: 61x61x30 мм ● **Вес:** ● Основной модуль: 7 кг ● Водоблок для процессора: 135 г ● Водоблок для видеочипа: 100 г

Что?	система жидкостного охлаждения
Почему?	позволяет навек забыть о том, что такое шум из системного блока
Сколько?	*$285*
Где?	*pro.sunrise.ru*

EPoX EP-MF4 Ultra-3

На фоне Socket AM2-плат с чипсетами **nForce 5xx** материнская плата **EPoX EP-MF4 Ultra-3** выглядит скромно. Но довольно скромна и цена, так что EPoX EP-MF4 Ultra-3 вполне можно рассматривать в качестве разумной альтернативы дорогим моделям на последних чипсетах от **NVIDIA**. Тем более что полноценная ATX-плата на базе **nForce4 Ultra** обладает недурными характеристиками.

Встроенный звук обеспечивается кодеком **Realtek ALC850**. Он поддерживает до восьми независимых каналов, качество звучания неплохое, хотя до отдельных звуковых карт не дотягивает. Силами чипсета реализована поддержка двух портов IDE для подключения до четырех оптических приводов или стареньких винчестеров. Кроме того, есть четыре порта Serial ATA II с пропускной способностью 300 Мб/с, десять портов USB (четыре из них выведены на внешнюю панель), изрядно поседевшие порты COM и LPT, а также индикатор POST-кодов.

Как говорится, старый конь борозды не портит — по функциональности и производительности EPoX EP-MF4 Ultra-3 сопоставима с самыми новыми платами под Socket AM2.

Технические характеристики ● **Поддерживаемые процессоры:** AMD Athlon 64/X2/FX и Sempron под Socket AM2 ● **Чипсет:** NVIDIA nForce4 Ultra ● **Системная шина:** HT до 2000 млн операций/с ● **Оперативная память:** 4 слота DDR2 800/667 (до 4 Гбайт) ● **Сетевой адаптер:** 1 Гбит/с (Realtek RTL8111B) ● **Аудиокодек:** Realtek ALC850 (7.1) ● **Слоты расширения:** 1 PCIE x16, 2 PCIE x1, 3 PCI ● **Задняя панель:** 2 PS/2, 4 SATA II, 2 IDE, LPT, COM, IrDA, до 10 USB, аудиоразъемы, LAN ● **Дисковый массив:** 1 IDE, 8 SATA II ● **Форм-фактор:** ATX (244x305 мм)

Что?	материнская плата под процессоры AMD
Почему?	отличная цена и достаточная функциональность
Сколько?	*$100*
Где?	*www.oldi.ru*

Oklick 380 M Office

Клавиатура **Oklick 380 M** не хватает звезд с неба, но на фоне одноклассников все же выделяется. Тоненький алюминиевый корпус изысканной формы здорово смотрится, ход кнопок мягкий и упругий, хруст клавиш под пальцам едва уловим. Однако перед нами вполне обыкновенная клавиатура, под игры она не заточена.

Невысокие кнопки повторяют стиль и раскладку ноутбуков. Запаса пространства возле основных курсорных кнопок нет, клавишу **Enter** с правой стороны подпирают **Insert**, **Delete**, **Home** и **End**. Такой подход позволил заметно уменьшить размеры корпуса, но к новой раскладке нужно привыкнуть.

Наклон клавиатуры по высоте, понятное дело, можно регулировать. Кнопки быстрого запуска расположены в верхней части корпуса клавиатуры и позволяют оперативно вызывать окна почтовой программы, браузера, полноценно управлять музыкальным контентом, а также «усыплять» и «будить» компьютер.

Главным козырем Oklick 380 M Office, вне сомнений, является необычный внешний вид. Стильных клавиатур не так много.

Технические характеристики ●
- **Материал корпуса:** алюминий
- **Основные кнопки:** 104
- **Дополнительные кнопки:** 18
- **Интерфейс:** USB

Что?	клавиатура
Почему?	выделяется интересным дизайном и солидным алюминиевым корпусом
Сколько?	*$37*
Где?	*www.oklick.ru*

PowerColor Radeon X1650 Pro

Видеокарты на графическом чипе **Radeon X1650 Pro** выпускают в модификациях с памятью типа GDDR3 и DDR2. Частоты ядра/памяти могут составлять 600/800 МГц, 600/1000 МГц или 600/1400 МГц. Сейчас же перед нами самая шустрая версия из всех возможных — частота видеопамяти **PowerColor Radeon X1650 Pro** составляет 1400 МГц, доступ к ней осуществляется по 128-битной шине.

Карточка допускает использование HDR одновременно с сглаживанием, поддерживает DirectX 9.0c, OpenGL 2.0 и Shader Model 3.0. Для подключения компьютерных мониторов предусмотрена пара цифровых видеовыходов DVI, для телевизоров — свой разъем.

Графическая плата поддерживает технологию **CrossFire** без иерархии Master/Slave — при помощи встроенного в чип **Compositing Engine** и специального мостика. При наличии подходящих драйверов Radeon X1650 Pro может обрабатывать физические эффекты.

Технические характеристики ● **Графический процессор:** ATI Radeon X1650 Pro ● **Пиксельные конвейеры:** 12 ● **Частота чипа:** 600 МГц ● **Частота памяти:** 700 МГц ● **Шина памяти:** 128-бит ● **Версия DirectX:** 9.0c (SM 3.0) ● **Версия OpenGL:** 2.0 ● **Память:** 256 Мбайт, GDDR3 ● **Задняя панель:** 2 DVI, ТВ-выход ● **Интерфейс:** PCIE x16

Что?	видеокарта
Почему?	мощная и вполне доступная видеокарта
Сколько?	*$145*
Где?	*www.megashop.ru*

Powercom IMP-825AP

Источник бесперебойного питания **Powercom IMP-825AP** приятен на вид и не занимает много места на компьютерном столе. По размерам он ближе к внешним жестким дискам, нежели к стандартным ИБП. При этом бесперебойник надежно защищает компьютер и периферию от аварийного отключения питания, всплесков и падений напряжения, а также высокочастотных шумов и импульсных помех в сети.

На задней панели устройства расположены гнезда RJ-45 для защиты модемов от скачков напряжения в телефонной сети, разъем USB для подключения бесперебойника к компьютеру, а также пять розеток (три с резервным питанием и две только с защитой от скачков напряжения).

Частота выходного напряжения устанавливается автоматически, в зависимости от частоты тока в сети. Защита от перегрузок работает как в режиме работы от сети, так и при переключении на «аккумуляторное» питание. Средней руки компьютер с монитором может питаться от бесперебойника чуть меньше четверти часа после отключения электричества.

Комплект поставки ИБП включает программный пакет **UPSMON Plus**, с помощью которого можно контролировать входное и выходное напряжение, уровень нагрузки и другие рабочие параметры. Утилита может регистрировать события и вести журнал состояния заданных параметров, включать/выключать компьютер по составленному расписанию, а также посылать хозяину сообщения о сбоях через электронную почту.

Технические характеристики ● **Тип:** линейно-интерактивный ● **Розетки:** 5 шт. (3 — с резервным питанием, 2 — только с защитой от скачков напряжения) ● **Мощность нагрузки:** 825 ВА (около 495 Вт) ● **Время переключения на батарею:** 4 мс ● **Время работы от батареи:** 12 минут (системный блок + ЖК-монитор) ● **Время перезарядки:** 6 часов ● **Максимальная поглощаемая энергия:** 320 Дж ● **Выходное напряжение:** 210—230 В ● **Интерфейс:** USB ● **Размеры:** 105x334x168 мм ● **Вес:** 7,4 кг

Что?	источник бесперебойного питания
Почему?	борется с перепадами напряжения в сети и позволяет нормально завершить работу после отключения электричества
Сколько?	*$110*
Где?	*www.wstore.ru*

Vigoole C2128

Среди именитых представителей на рынке акустики появилась новая пара стереоколонок от компании **Vigoole**. Система **Vigoole C2128** обеспечивает живое и сочное звучание, при этом цена на нее вполне умеренная. В чем секрет? Разработчики не пожалели времени и сил на проработку дизайна, использовали качественные 25-мм пищалки и большие, 165-мм, низкочастотные динамики.

Vigoole C2128 отлично справляются с озвучкой околокомпьютерного пространства. Кнопка включения питания и регуляторы громкости, низких и высоких частот находятся не сзади, как это обычно бывает, а на боковой стенке активной колонки, что очень удобно.

Технические характеристики ● **Тип колонок:** активные ● **Материал корпуса:** дерево ● **Выходная мощность:** 60 Вт RMS (2x30 Вт) ● **Сигнал/шум:** 70 дБ ● **Разделение частот:** 50 дБ ● **Искажение:** до 0,1% на 1 Вт ● **Диапазон воспроизводимых частот:** 20—20000 Гц ● **Динамики:** 25-мм высокочастотный динамик и 165-мм басовик ● **Магнитное экранирование:** есть ● **Размеры:** 245x352x212 мм ● **Вес:** 12,3 кг

Что?	акустическая система 2.0
Почему?	звучат громко и сочно
Сколько?	*$80*
Где?	*www.vigoole.ru*

Western Digital My Book Premium Edition

Увесистый «книжный томик» с длинным именем **Western Digital My Book Premium Edition** без труда вмещает 250 тыс. фотографий, больше 80 тыс. песен или 100 часов DVD-видео. Вентиляционные отверстия на черном матовом корпусе напоминают страницы, а синий индикатор на лицевой стороне «книжки» не только украшает корпус, но и показывает степень заполнения диска. На корпусе есть кнопка включения питания, но необходимости в ней нет по той простой причине, что винчестер заводится и выключается вместе с компьютером.

Среди поддерживаемых операционных систем есть все версии **Windows** (от **98 SE** до **XP**), а также **Mac OS X 10.2.8+**. Можно выбрать и интерфейс подключения: FireWire 400 или USB 2.0. Какой предпочтительнее — сказать сложно. При использовании любого из интерфейсов на копирование 2 Гб разномастных файлов уходит не больше 2 минут.

В коробке с винчестером лежит диск с полезным софтом. Есть программа **WD Backup** (выполняет резервное копирование данных по составленному пользователем графику), а также специальный браузер, заметно упрощающий поиск и сортировку файлов.

Технические характеристики ● **Объем памяти:** 500 Гб ● **Буфер:** 16 Мб ● **Скорость вращения шпинделя:** 7200 об/мин ● **Время доступа:** 4,2 мс ● **Интерфейс:** FireWire 400, USB 2.0 ● **Размеры:** 143x172x57 мм ● **Вес:** 1,32 кг

Что?	внешний жесткий диск
Почему?	берет на себя заботы о хранении файлов и резервированию информации
Сколько?	*$355*
Где?	*www.dostavka.ru*

TRENDnet TW100-BRM504

Далекому от техники человеку ADSL-модем **TRENDnet TW100-BRM504** может показаться дико сложной штукой. Но на деле все не так и сложно. Очередное творение известного в нашей стране производителя сетевого оборудования позволяет подключать несколько компьютеров к одному ADSL-каналу. На фоне активного распространения стандарта ADSL такая возможность смотрится весьма ко двору.

Прежде всего нужно установить модем в любой точке квартиры, подключить его к сети переменного тока и подвести сетевые шнуры от нескольких компьютеров (максимум четыре). В результате образуется локальная сеть из четырех машин. Обязательным условием является наличие сетевой карты в каждой из подключаемых систем.

Если подключить модем к телефонной линии DSL, все машины сети получат доступ в интернет. Снижение скорости загрузки страниц при разделении широкого ADSL-канала на четыре компьютера будет видно невооруженным глазом, встроенный брандмауэр позволит открывать и закрывать нужные порты, тем самым ограничивая доступ к компьютерам локальной сети. Об атаках и неавторизированной интернет-активности файервол оповещает в реальном времени. При желании можно организовать контроль доступа к веб-сайтам по ключевым словам URL и типам служб.

Технические характеристики ● **Количество Ethernet-портов:** 4 ● **Стандарты:** IEEE 802.3 (10Base-T), 802.3u (100Base-TX) ● **Протоколы:** PPPoE, PPPoA и IPoA, DHCP (клиент/сервер), TCP/IP, DDNS, UPnP ● **Безопасность:** фильтр URL, контроль доступа, локальные пароли ● **Обновление прошивки:** есть ● **Размеры:** 183x125x31 мм ● **Вес:** 408 г

Что?	ADSL-модем с функциональностью маршрутизатора и коммутатора
Почему?	позволяет организовать миниатюрную локальную сеть
Сколько?	*$95*
Где?	*www.oldi.ru*

Реклама. Товар сертифицирован.

ZyXEL

Мой комп.

Комп. брата

Ноутбук папа

Интернет

ТВ

Игровая приставка

Домашний интернет-центр для Интернета и цифрового ТВ P-660HTW

Марка № 1* для доступа в Интернет

* По результатам 2004-2005 гг. модемы 56K и ADSL компании ZyXEL были признаны лучшими в своем классе на основании опросов читателей журнала «Мир ПК» и сайта «iXBT.com».

Разведение Интернета в домашних условиях

Интернета в доме хватит всем. Настольному компьютеру в детской комнате, приставке для приема интерактивного телевидения в гостиной, беспроводному ноутбуку в кабинете... Интернет-центры P-660HT и P-660HTW компании ZyXEL объединяют в сеть всю домашнюю компьютерную технику и с помощью первоклассного встроенного модема ADSL2+ подключают ее к Интернету на скорости, достаточной даже для телевидения высокой четкости.

Цифровые фотографии, музыка и фильмы будут доступны в каждом уголке вашего дома, под надежной защитой от атак и кражи информации. Впервые для настройки безопасности и выхода в Интернет не нужно вдаваться в технические подробности или вызывать на дом специалиста. В любой точке России достаточно выбрать провайдера ADSL и тариф из списка, а все остальное за вас сделает уникальная технология ZyXEL NetFriend.

- Постоянное и надежное ADSL-соединение с Интернетом на скорости до 24 Мбит/с при свободном телефоне
- Подключение до трех компьютеров и ТВ-приставки с одновременным выходом в Интернет
- Полная поддержка интерактивного цифрового телевидения
- Настройка ADSL-услуг и безопасности домашней сети в считаные минуты
- Wi-Fi для беспроводных ноутбуков

www.boston.ru

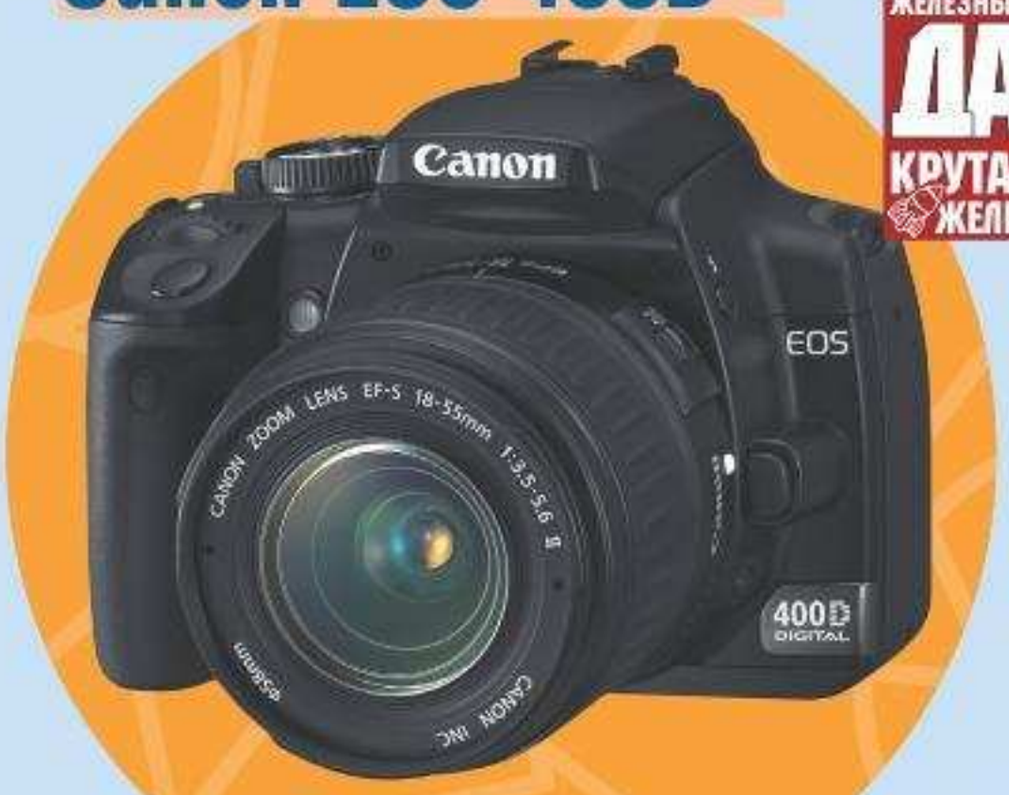
POLARIS (495) 755-5557
ОЛДИ (495) 105-0700
НИКС (495) 974-3333
Сетевая Лаборатория (495) 500-0305
Старт Мастер (495) 783-4242
Ф ЦЕНТР (495) 472-6401, 105-6447
ИКС-КОМ (495) 7-999-669

ЮСН Компьютерс (495) 755-8202
Компьютерные Технологии и Сервис (8152) 478-181
Прагма (846) 2701-701, 926-32-87
НЭТА (3832) 106-500
Владос (861) 210-1001
ДНС - Партнер Групп (4232) 499-071
Офисная техника (4212) 22-02-02

ЦИФРОВАЯ ЖИЗНЬ

Иван Нечесов

Canon EOS 400D



ИГРОМАНИЯ ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ ДА! КРУТАЯ ЖЕЛЕЗКА

С такой камерой, как **Canon EOS 400D**, в толпе любителей цифровых «мыльниц» точно не затеряешься — выглядит она строго и очень солидно. Карманным аппарат тоже никак не назовешь — угловатый корпус из прочного пластика надежен, но не сказать чтобы уж очень шикарен. Основной джойстик достаточно крупный — с выбором нужной установки не промахнешься; кнопка спуска затвора лежит прямо под указательным пальцем правой руки.

Включается фотик за 0,2 с. Оптика сменная — можно выбрать любой из 60 доступных объективов. Вариантов фокусировки множество — от следящего до ручного. Хорошо работает автоматический баланс белого. Предустановленные режимы съемки очень удобны, есть возможность регулировать резкость, контрастность, тон и насыщенность цвета. Изюминка Canon EOS 400D — 10-мегапиксельный CMOS-сенсор.

Большую угрозу для фотоаппаратов представляет пыль. Если она попадает на матрицу при смене объектива, обычно приходится устраивать внеочередную встречу с сотрудниками сервисного центра. Однако в Canon EOS 400D есть автоматическая система очистки матрицы.

2,5-дюймовый экран с разрешением 230 тысяч пикселей очень похож на те, что обычно используются в ультракомпактах среднего класса. Но придется сразу приучаться к оптическому видоискателю — «зеркало» не прозрачное, на дисплей выводится только результат съемки.

Технические характеристики
Матрица: CMOS-сенсор размером 22,2x14,8 мм; 10 млн эффективных пикселей
Дисплей: ЖК, 2,5 дюйма, 230 тыс. пикселей
Светочувствительность: ISO авто/100/200/400/800/1600
Диапазон выдержек: 30-1/4000 с
Максимальное разрешение фото: 3888x2592 точек
Форматы файлов: RAW, JPEG
Флэш-карты: Compact Flash Type I или II
Встроенная память: 32 Мбайт
Источник питания: ионно-литиевый аккумулятор NB-2LH
Интерфейс: USB 2.0
Размеры: 94x127x65 мм
Вес: 514 г

Что?	цифровой зеркальный фотоаппарат
Почему?	дорого, зато эргономика и качество снимков выше всяких похвал
Сколько?	*$1000*
Где?	*www.fotomarket.ru*

RoverPC S5

RoverPC S5 упакован в формат моноблока и внешне больше походит на традиционный КПК, нежели на аппарат с обилием «телефонных» функций. Единственное, что выдает коммуникатор — буквенно-цифровая клавиатура, конструкция которой заставляет вспомнить о популярном смартфоне **Sony Ericsson P990**. Клавиатура легко снимается, после чего на лицевой панели остается привычная для большинства пользователей наладонников навигационная панель.

Экран показывает четкую, детальную картинку и не сильно блекнет на солнце. Яркость, контраст и белый цвет достойны премии, но количество отображаемых оттенков — цифра лукавая. В спецификациях указаны 262 тыс., но **Windows Mobile 5.0** столько не поддерживает (максимум 65 тысяч).

Четырехмегапиксельная фотокамера со вспышкой хороша: разрешение более чем достаточное, качество съемки приемлемое. Есть ночной режим и несколько эффектов. Аналогов среди основных конкурентов нет.

Коммуникатор без труда читает файлы **Word**, **Excel**, **Adobe PDF** и **PowerPoint**. В память предустановленны словари от компании **Paragon**. Поддержка Wi-Fi не предусмотрена, но это вряд ли можно считать серьезным минусом — для выхода в Сеть можно использовать GPRS. Есть ИК-порт и модуль Bluetooth. Последний не поддерживает беспроводные наушники, зато в наличии и полноценный 3,5-мм аудиоразъем.

Батарея довольно выносливa и при максимальной нагрузке способна продержаться пару дней. В общем, цена на устройство вполне оправдана.

Технические характеристики
Материал корпуса: пластик
Антенна: встроенная
Связь: GSM 850/900/1800/1900; GPRS class 10, Bluetooth 1.2, ИК-порт
Процессор: Intel XScale PXA270 с частотой 312 МГц
Дисплей: ЖК, 2,8 дюйма, 240x320, 262 тыс цветов
Флэш-карты: mini-SD
Встроенная память: 192 Мбайт (64 Мбайт ОЗУ + 128 Мбайт ПЗУ)
Фотокамера: 4 млн пикселей
Источник питания: съемный литиево-полимерный аккумулятор емкостью 1100 мАч
Операционная система: Microsoft Windows Mobile 5.0
Разъемы: USB 2.0
Размеры: 60x110x20 мм
Вес: 175 г

Что?	смартфон
Почему?	отличная эргономика, шикарный дисплей, все виды связи и достаточная производительность — что еще нужно для полного счастья?
Сколько?	*$590*
Где?	*www.rovercentre.ru*

Logitech Harmony 1000

На первый взгляд цена на пульт дистанционного управления **Logitech Harmony 1000** кажется великоватой. Но, по сути, она оправдана. Logitech Harmony 1000 способен взять на себя управление 15 различными устройствами. Тонкий и широкий пульт оснащен большим цветным сенсорным дисплеем, который поможет разобраться в премудростях управления техникой даже законченным технофобам.

Logitech Harmony 1000 позволяет посылать через ИК-порт команды на любое устройство, будь то DVD-плеер, видеомагнитофон, телевизор или кондиционер. Процесс настройки сравнительно прост: после ввода модельного номера устройства пульт сличает его с характеристиками, секретными кодами и командами в режиме ИК-сигнала. В базе данных пульта 175 тысяч разномастных аппаратов, поэтому он может справляться и с доисторической, и с самой современной бытовой электроникой.

На дисплее во время работы отображаются виртуальные кнопки управления активным устройством. При просмотре фильма с DVD-плеера, к примеру, видны клавиши перемотки, записи и паузы. На корпус вынесена дюжина вполне реальных кнопок: регулятор громкости звука, смена канала, джойстик и другие. В комплект поставки входит крэдл.

Технические характеристики
Дисплей: сенсорный ЖК, 3,5 дюйма
Максимальное количество устройств: 15
Источник питания: ионно-литиевый аккумулятор
База кодов: 175 тыс. моделей
Радиоуправление: есть

Что?	универсальный пульт ДУ
Почему?	элегантно решает «проблему тысячи пультов»
Сколько?	*$590*
Где?	*www.comp2.ru*

Archos 604

Красиво и изящно — таково первое впечатление от медиаплеера **Archos 604**. Блестящий металлический корпус отлично выглядит и совсем не боится царапин. Да и прочности ему не занимать. Хотя, конечно, ронять Archos 604 на асфальт не стоит — падение с высоты метра в полтора для дисплея точно станет фатальным.

В плане функциональности плеер тоже на высоте. Archos 604 дружит с аудиофайлами форматов MP3, WAV и WMA, в том числе защищенными. Композиции можно отсортировать по ID3-тегам, поэтому на поиск нужной песни уходит минимум времени. Комплектные наушники неплохи, право голоса можно дать и встроенному динамику — звучит он сравнительно громко.

Дисплей большой (4,3 дюйма), яркий и красочный. Список поддерживаемых видеоформатов включает только MPEG-4, AVI и WMV, при желании можно скачать плагины, позволяющие плееру работать с H.264 и MPEG-2. Показывать картинки Archos 604 умеет в нескольких режимах — портрет, ландшафт, зум, слайд-шоу с музыкальным сопровождением. На дисплее помещается до 54 значков с миниатюрами фотографий, которые увеличиваются при наведении «курсора». Приятный бонус — откидная подставка на задней панели.

Аккумулятора хватает на два часа просмотра видео или 16 часов воспроизведения музыки. К счастью, аккумулятор съемный, любители длительных путешествий всегда могут обзавестись запасным.

Комплект поставки Archos 604 включает чехол, наушники, USB-шнур и руководство пользователя. За дополнительную плату ($100) можно приобрести пульт дистанционного управления и док-станцию со всеми необходимыми разъемами для записи музыки и видео с телевизора, музыкального центра или старенького видеомагнитофона.

Технические характеристики
Жесткий диск: 30 Гбайт
Дисплей: ЖК, 4,3 дюйма, 480x272, 16 млн цветов
Поддерживаемые форматы: MP3, WMA, WAV, AVI, MPEG-4, WMV, JPEG, BMP, PNG, PDF
Время работы без подзарядки: 5 часов / 16 часов (видео / музыка)
Интерфейс: USB 2.0
Размеры: 78x130x17 мм
Вес: 255 г

Что?	карманный медиаплеер
Почему?	стильный, универсальный и в меру компактный
Сколько?	*$490*
Где?	*www.archos.ru*

Creative ZEN V Plus

Такой маленький MP3-плеер нам еще видеть не доводилось. Пухленький **Creative ZEN V Plus** на редкость удобен. Есть всего два цветовых исполнения корпуса — белый и черный, но можно выбрать между несколькими вариантами раскраски навигационного джойстика: оранжевым (1 Гб памяти), нежно-зеленым (2 Гб) и синим (4 Гб).

Дисплей у плеера четкий, но маленький. При ярком солнечном свете экранчик тускнеет, зато в нормальных условиях изображение видно практически под любым углом. Меню простое и понятное, разобраться в нем не составит никакого труда.

С музыкой полный порядок (поддерживаются WMA и MP3), звучание сочное. Треки распределяются по исполнителям, альбомам и жанрам. При необходимости можно воспользоваться поиском по ключевому слову. Есть будильник, календарь и даже возможность синхронизации контактов с **Outlook**.

Плеер не требует установки драйверов и дополнительного софта — все компьютеры с Windows XP узнают плеер без проблем. Однако диск из комплекта поставки ZEN V Plus не стоит забрасывать, на нем есть несколько полезных программ. Например, **ToolBox** позволяет конвертировать видеофайлы в удобоваримый для плеера формат, а **ZenCast** помогает скачивать и упорядочивать подкасты.

Интерфейсный разъем — стандартный mini-USB. Ресурс аккумулятора составляет 15 часов в рабочем режиме.

Технические характеристики
Дисплей: OLED, 1,5 дюйма, 128x128
Объем памяти: 1/2/4 Гбайт
Диапазон частот: 20—20000 Гц
Форматы: MP3, WMA, WAV, JPEG, Audible, AVI
FM-тюнер: 87,5—108 МГц
Источник питания: встроенный литиево-полимерный аккумулятор
Время работы без подзарядки: до 15 часов
Интерфейс: USB 2.0
Размеры: 44x68x16 мм
Вес: 44 г

Что?	MP3-плеер
Почему?	серьезный конкурент нового iPod nano
Сколько?	*$135 (1 Гбайт), $175 (2 Гбайт), $250 (4 Гбайт)*
Где?	*www.creative.ru*

НОВАЯ ЛИНЕЙКА ОТ SVEN

Иван Нечесов

Звук или дизайн? Именно такой вопрос большинство искушенных меломанов считает принципиальным при выборе акустики. Возможен ли компромисс? Компания **SVEN** заявила, что варианты есть, и предложила на наш суд новую линейку компьютерной акустики.

ПРОЩЕ НЕ БЫВАЕТ

Младшая модель нового семейства называется **SVEN 260**. Корпуса каждой из двух колонок системы имеют утолщенные стенки, а динамики на резиновом подвесе выполнены из алюминия, что позволяет избежать дребезжания, присущего пластиковым колонкам.

Толщина сателлитов всего 35 мм — недвусмысленный намек на то, что система без труда впишется в ограниченное пространство между монитором и боковой стенкой компьютерного стола, а настенный крепеж — аргумент для тех, кто дорожит каждым миллиметром свободного места. Благодаря специальному креплению к подставке сателлиты можно «крутить» в любом направлении, меняя направление звука. К колонкам можно подключить наушники — соответствующий выход расположился прямо на подставке системы. Громкость вполне нормальная.

ДВА ПЛЮС ОДИН

Акустическая система **SVEN MS-915** состоит из компактного сабвуфера с внушительным «басовиком» на передней панели и пары деревянных сателлитов. Сердце каждой из колонок — 75-миллиметровый динамик. Единственное, что смущает при беглом просмотре списка технических характеристик системы, — мощность. 26 ватт — не мало ли? Приемлемо. Пиковые удары саба не сбивают сигаретный пепел, но бас достаточно аккуратный. Общая звуковая картина складывается неплохая, даже если выкрутить регулятор громкости на максимум. Магнитное экранирование позволяет ставить колонки рядом с компьютером. Цена системы адекватна.

Вторая 2.1-модель нового семейства — **SVEN MS-960** — выглядит посолиднее. Сразу понравилось, что все органы управления вынесены на лицевую панель сабвуфера. Предусмотрена раздельная регулировка уровня низких частот и громкости самого саба, регулировка высоких частот, общей громкости и баланса. Любители повозиться с настройками будут приятно удивлены.

Представители SVEN уверяют, что MS-960 отличается *«идеальной согласованностью мощного сабвуфера и компактных сателлитов с удивительно чистым звучанием»*. Хотите верьте, хотите нет, но немалая доля правды в этих словах есть. Двухполосные сателлиты с шелковыми высокочастотными динамиками придают четкость и детализированность. Игровые диалоги, взрывы и музыка колонкам даются хорошо. Но на ударный бас, который сможет заполнить большую гостиную, рассчитывать не стоит.

■ ■ ■

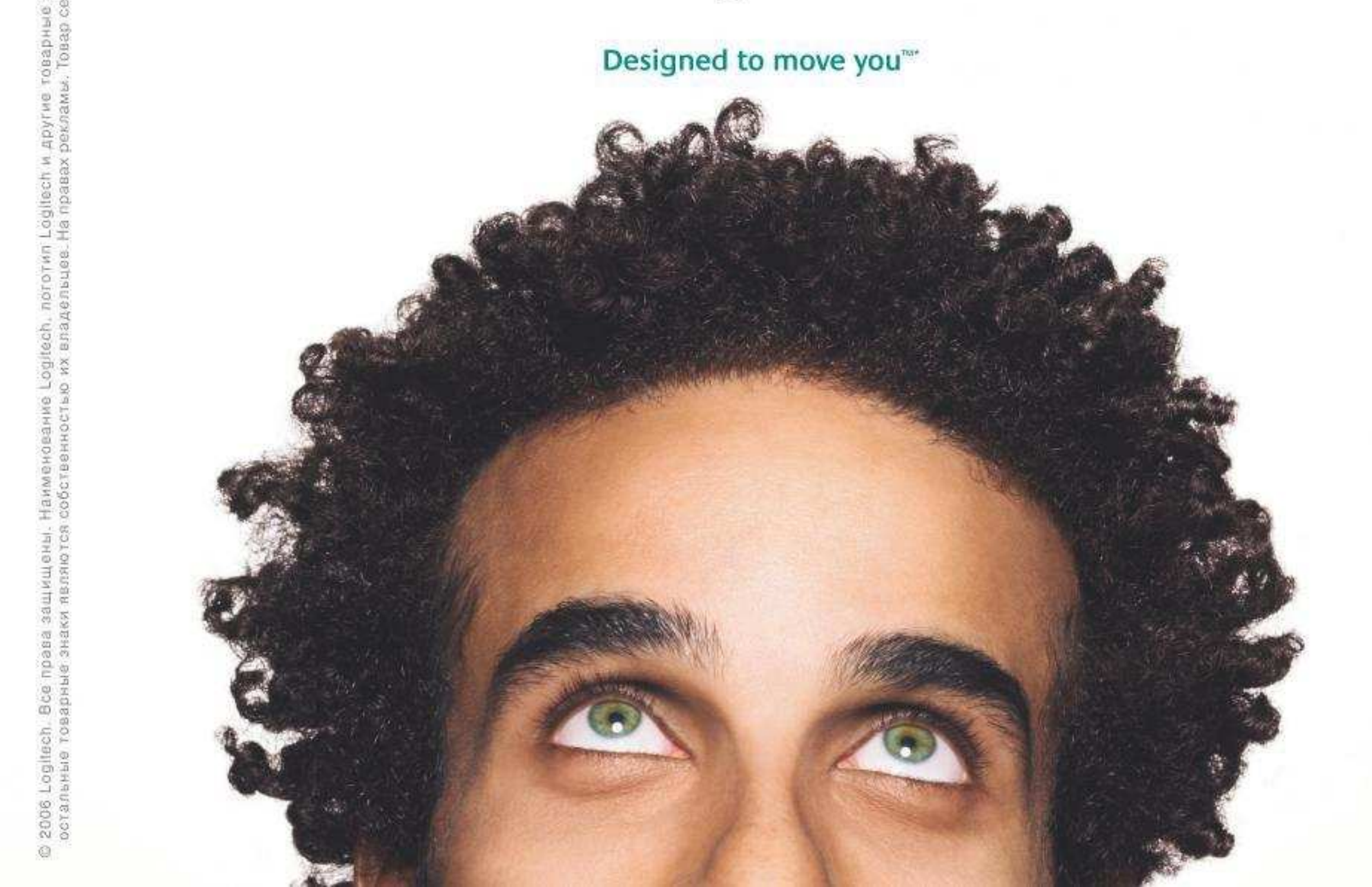
Несмотря на сравнительно невысокую стоимость, новые наборы SVEN здорово выглядят и хорошо звучат. Конкуренция на этом рынке высока, но у SVEN есть все шансы на успех. ■

Технические характеристики	SVEN 260	SVEN MS-915	SVEN MS-960
Выходная мощность	6 Вт RMS	26 Вт RMS	50 Вт
Размеры динамиков	37 мм	сабвуфер: 137 мм	сабвуфер: 125 мм
		сателлиты: 75 мм	сателлиты: 75 мм, 20 мм
Сопротивление	4 Ом	сабвуфер: 4 Ом	сабвуфер: 4 Ом
		сателлиты: 6 Ом	0сателлиты: 8 Ом
Напряжение питания	220 В, 50 Гц	220 В, 50 Гц	220 В, 50 Гц
Частотный диапазон	160—20000 Гц	сабвуфер: 50—140 Гц	сабвуфер: 50—140 Гц
		сателлиты: 140—20000 Гц	сателлиты: 140—20000 Гц
Магнитное экранирование	есть	есть	есть
Цвет	черный, серебро	дерево, черный	дерево, серебро
Размеры	45x230x35 мм	сабвуфер: 212x221x239 мм	сабвуфер: 238x170x260 мм
		сателлиты: 119x154x122 мм	сателлиты: 1180x115x140 мм
Вес	720 г	6 кг	6,8 кг
Цена	$12	$45	$80

МЕЛОДИАРТ

Интерактивная акустическая система Logitech Z-10 2.0 с удобными сенсорными клавишами и жидкокристаллическим дисплеем полностью изменит Ваше представление о компьютерном звучании, а её уникальный дизайн создаст неповторимый стиль в Вашем доме. Познакомьтесь со всеми аудио решениями на веб-сайте www.logitech.ru.

Designed to move you™*



© 2006 Logitech. Все права защищены. Наименование Logitech, логотип Logitech и другие товарные знаки Logitech принадлежат компании Logitech. Все остальные товарные знаки являются собственностью их владельцев. На правах рекламы. Товар сертифицирован. * Двигайся к свободе!

Компьютер в сборке

Игровая станция YO! G006 от компании ULTRA Electronics

Николай Арсеньев

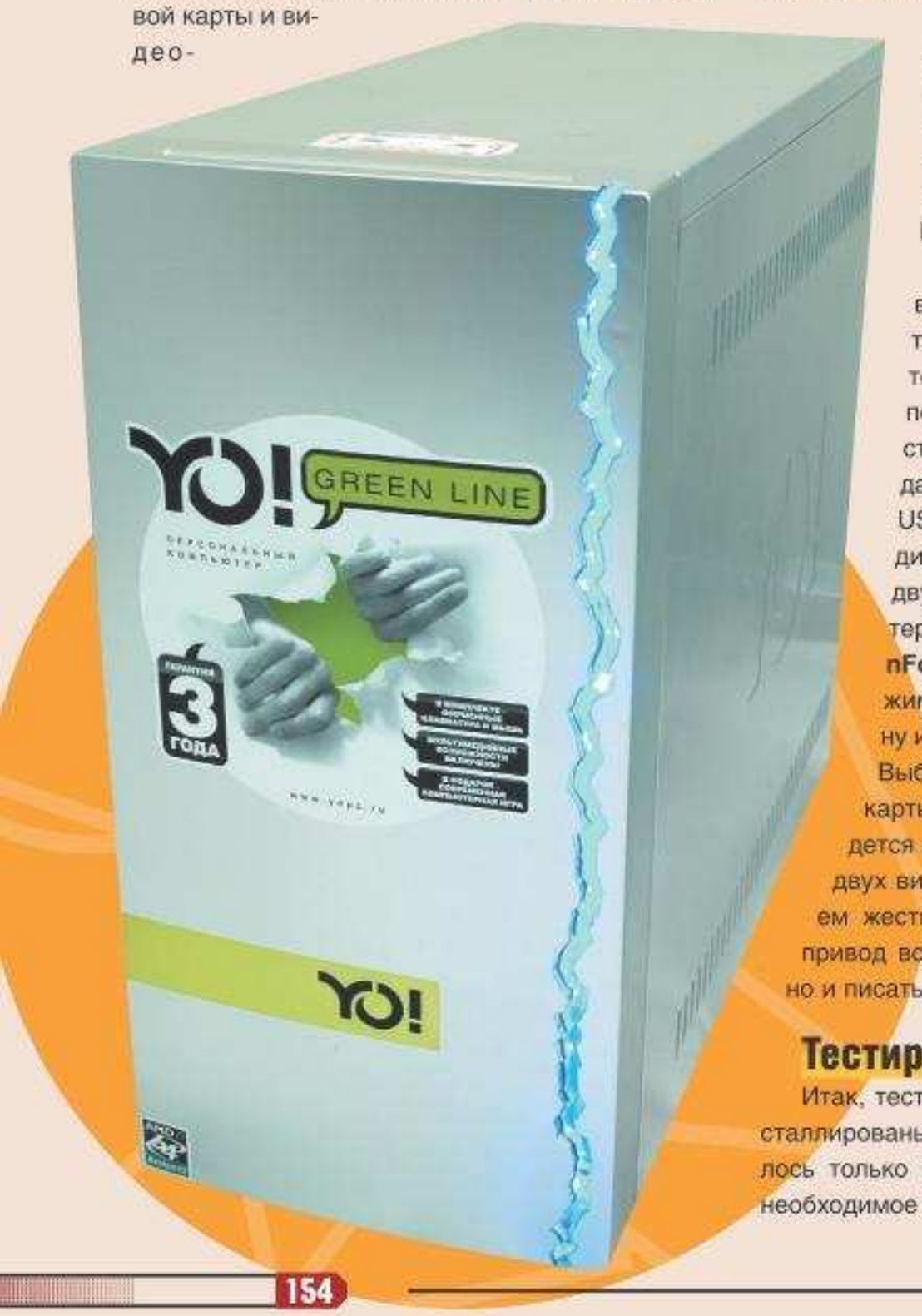
E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

Компания **ULTRA Electronics** представила новые компьютеры под брендом **YO!**. Линейку отличает единый дизайн корпуса, хороший комплект поставки и платформа **AMD**. Серия Yellow Line включает системы на базе недорогих **Sempron**, ну а Green Line — это уже тяжеловесы с одно- и двуядерными процессорами **Athlon 64**. YO! G006 относится ко второй весовой категории.

Поколение YO!

Прежде чем перейти к изучению системного блока **YO! G006**, стоит поговорить о комплекте поставки. Признаться честно, такое с нами нечасто случается. Кроме кабелей и дисков с драйверами от видеокарты, системной платы и других компонентов, есть еще справочное руководство, в котором можно найти информацию о том, как работать с компьютером, диск с **Windows XP** и — сюрприз! — установочный диск. При выборе пункта «Автоматическая установка» программа проинсталлирует все, что нужно, — драйвера для материнской платы, звукового кодека, сетевой карты и видеокарты. Также существует возможность проделать все это по отдельности для каждого из компонентов системы. Из бонусов стоит отметить наличие **Half-Life 2: Episode One** и «**Антивирус Касперского 6.0**» с лицензией на три месяца. Дополняют картину фирменная клавиатура и мышь YO! (OEM от **Logitech**).

Корпус YO! G006 выглядит современно — серебристая дверца словно разломана, место разлома подсвечено. Но лучше посмотреть на фотографию, и все станет ясно. За дверцей все стандартно: кнопка включения и сброса, USB- и FireWire-порты, там же — аудиоразъемы и кард-ридер. Внутри двуядерный **Athlon 64 X2 3800+**, материнская плата **ASUS M2N-E** на базе **nForce 570 SLI** и поддержкой SLI-режима, гигабайт оперативной памяти, ну и видеокарта **ATI Radeon X1900 GT**. Выбор системного чипсета от NVIDIA и карты от ATI нас не удивил — да, придется забыть про возможность установки двух видеокарт, но невелика потеря. Объем жесткого диска — 200 Гб, оптический привод всеяден: он умеет не только читать, но и писать.



Тестирование

Итак, тесты. На компьютер уже были проинсталлированы Windows XP и драйвера, оставалось только обновить последние и установить необходимое ПО и игры для тестов. Показатели в попугаях от **FutureMark** выглядят нормально. Не рекордные, но приличные. С играми полный порядок, крейсерское разрешение — 1280x1024. То, что нужно, если используете 19-дюймовый ЖК-монитор. Одинаково хорошо даются YO! G006 и относительно простые игры, и очень требовательные, например **Prey**. При этом система работает тихо, не в последнюю очередь благодаря эффективной звукоизоляции корпуса.

Цена YO! G006 адекватна, ее оправдывают сбалансированная конфигурация, эффектный дизайн и отличный комплект поставки, который в российской рознице не так уж и часто увидишь. Запаса мощности системы хватит на год-полтора. ■

Технические характеристики	
Корпус	Middle Tower (USB, FireWire, аудио, кард-ридер, 500 Вт)
Процессор	AMD Athlon 64 X2 3800+ (Socket AM2, 2 ГГц, 2x512 Кб)
Кулер	Стандартный
Материнская плата	ASUS M2N-E (NVIDIA nForce 570 SLI, Socket AM2, DDR2-800, PCIE, IDE, SATA RAID, Sound, USB 2.0, GbLAN, ATX)
Память	2x512 Мб Samsung DDR2 SDRAM 533 МГц
Видеокарта	ATI Radeon X1900 GT 256 Мб (PCIE x16, ATI Radeon X1900 GT)
Жесткий диск	Western Digital Caviar SE WD2000JS 200 Гб (SATA II, 8 Мб, 7200 об/мин)
Оптический привод	Sony NEC Optiarc AD-7173A (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD±R/RW)
Звук	Встроенный кодек
Дополнительно	MS Windows XP Home Edition, Half-Life 2: Episode 1, клавиатура, мышь
Цена ($)	1280

Игровые тесты			
F.E.A.R. 1.05			
Разрешение	1024x768	1280x960	1600x1200
Max	81	67	52
Max + FSAA x2, AF x16	72	60	45
Prey (Guru3D demo)			
Разрешение	1024x768	1280x1024	1600x1200
Max	82,9	74,1	57,7
Max + FSAA x2, AF x16	80,1	60,1	46,4
Serious Sam 2 2.068.00 (Shield Generator28)			
Разрешение	1024x768	1280x1024	1600x1200
Max	80,9	79,0	76,0
Max + FSAA x2, AF x16	77,9	65,0	49,7

Синтетические тесты		
PCMark05 1.10		
Overall		4908
CPU	Memory	HDD
4090	3574	5395
3DMark06 1.02		4313

*Благодарим за предоставленный для тестирования компьютер компанию ULTRA Electronics (**www.ultracomp.ru**).*

ASRock Эксперт в Windows Vista™

ALiveSATA2-GLAN

Гнездо Socket AM2 для процессоров AMD Athlon™ 64FX / 64X2 / 64 и Sempron
Набор микросхем VIA® K8T890 CF

- Поддержка процессоров с шиной FSB 1000 МГц (2,0 млрд передач/с), технологии Hyper-Transport
- AMD Live! TM Ready
- Поддержка двухканальной памяти DDRII800/667/533, 4 гнезда DIMM, максимальный объем до 8 Гб
- Разъемы PCI Express x16, 2 x PCI Express x1
- Поддержка Gigabit LAN 10/100/1000 Мбит/с
- 2 порта Serial ATAII 3,0 Гбит/с, поддержка функций RAID 0, RAID 1, JBOD, и горячего подключения, а также 2 порта ATA 133 IDE
- Колодка HDMI_SPDIF обеспечивает подачу выходного аудиосигнала на VGA-карту HDMI, что позволяет подключать к системе цифровые телевизоры, проекторы или жидкокристаллические панели HDMI.
- 7.1-канальный звук High Definition Audio
- Поддержка Windows XP Media Center Edition
- Оборудование готово для Window Vista™ Premium Logo

ConRoe945PL-GLAN

LGA 775 для двухьядерных процессоров Intel® Core™ 2 Duo / Pentium® XE / Pentium® D / Pentium® 4 / Celeron® D, поддержка процессоров Conroe, Presler, Cedar Mill
Набор микросхем Intel® 945PL

- Поддержка процессоров с шиной FSB 800/533 МГц, процессоров EM64T и технологии Hyper-Threading
- Поддержка двухканальной памяти DDRII 533, 2 гнезда DIMM
- Разъемы PCI Express x16, 2x PCI Express x1
- Поддержка Gigabit LAN 10/100/1000 Мбит/с
- 4 x разъема Serial ATAII 3,0 Гбит/с
- Колодка HDMI_SPDIF обеспечивает подачу выходного аудиосигнала на VGA-карту HDMI, что позволяет подключать к системе цифровые телевизоры, проекторы или жидкокристаллические панели HDMI
- Высококачественная многоканальная (7.1) звуковая система Vista™
- Оборудование готово для Window® Vista™ Premium Logo

ALiveNF4G-DVI

Гнездо Socket AM2 для процессоров AMD Athlon™ 64FX / 64X2 / 64 и Sempron
Набор микросхем NVIDIA® GeForce 6100
Набор микросхем NVIDIA® nForce 410 MCP

- Поддержка технологии AMD LIVE!™ Ready
- Поддержка частоты шины FSB до 1000 МГц (2,0 млрд передач/с), технологий Hyper-Transport и AMD Cool 'n' Quiet
- Поддержка двухканальной памяти DDRII800/667/533, 4 гнезда DIMM, м аксимальный объем до 8 Гб
- Два выхода VGA: поддержка портов DVI-D и D-Sub с независимыми контроллерами дисплея
- Поддержка технологии NVIDIA® PureVideo™, обеспечивающей чрезвычайно гладкое воспроизведение видео и превосходное качество изображения
- Разъем PCI Express x16,
- 2 порта Serial ATAII 3,0 Гбит/с, поддержка функций RAID 0, RAID 1, JBOD, и горячего подключения
- Колодка HDMI_SPDIF обеспечивает подачу выходного аудиосигнала на VGA-карту HDMI, что позволяет подключать к системе цифровые телевизоры, проекторы или жидкокристаллические панели HDMI.
- Высококачественная многоканальная (7.1) звуковая система Vista™
- Поддержка Windows® XP Media Center Edition
- Оборудование готово для Window® Vista™ Premium Logo

ConRoe945G-DVI

LGA 775 для двухьядерных процессоров Intel® Core™ 2 Duo / Pentium® XE / Pentium® D / Pentium® 4 / Celeron® D, поддержка процессоров Conroe Presler, Cedar Mill
Набор микросхем Intel® 945G

- Поддержка процессоров с шиной FSB 1066/800/533 МГц, процессоров EM64T и технологии Hyper-Threading
- Поддержка двухканальной памяти DDRII 667/533, 4 гнезда DIMM, максимальный объем до 4 Гб
- Графический контроллер Intel® Graphics Media Accelerator 950, Pixel Shader 2.0, DirectX 9.0 и Макс. объем разделяемой памяти 192 Мб
- Разъемы PCI Express x16, Гнездо PCI Express x1
- Поддержка Gigabit LAN 10/100/1000 Мбит/с
- Два выхода VGA: поддержка портов DVI-D и D-Sub с независимыми контроллерами дисплея при использовании карты DVI Graphics-SI
- 4 x разъема Serial ATAII 3,0 Гбит/с
- Высококачественная многоканальная (7.1) звуковая система Vista™
- Оборудование готово для Window® Vista™ Premium Logo

* Характеристики продукта могут изменяться без предварительного уведомления. * Названия марок и продуктов являются товарными знаками соответствующих компаний. * Не гарантируется поддержка любых конфигураций продукта, отличающихся от первоначальной спецификации.

elko Grow to Succeed
Москва
Тел. (095) 234-9939
Санкт-Петербург
Тел. (812) 718-6222
http://www.elko.ru

OCS Холдинг Национальная Компьютерная Корпорация
Москва
Тел. (095) 995-2575
Санкт-Петербург
Тел. (812) 324-2860
http://www.ocs.ru

НИКС Компьютерный Супермаркет
Москва
Тел./факс (095) 974-3333
http://www.nix.ru

ULTRA
Москва
Тел. (095) 775-7566
Санкт-Петербург
Тел. (812) 336-3777
http://www.ultracomp.ru

ASRock
www.asrock.com

РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР

ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Николай Арсеньев

Под Новый год традиционно появляется много нового и интересного. Тут вам новейшие видеокарты от ATI и NVIDIA, полный спектр процессоров Core 2 Duo и много чего еще. Если решили сделать себе хороший подарок — милости просим. Если нет, то все равно не пропускайте, чтобы быть в курсе последних событий.

Конфигурации подготовлены по ценам из прайс-листов ***www.ultracomp.ru***, ***www.oldi.ru*** и ***pro.sunrise.ru***.

Дешево и сердито (категория «Меньше $700»). Эти компьютеры неплохо справятся с современными играми и подарят немало удовольствия от игры.

В то время как бюджетные процессоры **AMD Sempron** даже не думают дешеветь, **Celeron D** от **Intel** упали в цене. В итоге нам удалось подобрать **Celeron D 346** с частотой 3,06 ГГц. Основой для системы стала недорогая, но любопытная системная плата **ASRock ConRoe945G-DVI**. Она хоть и основана на чипсете **Intel 945G**, но совместима не только с привычными процессорами Celeron/Pentium, но и с новейшими **Core 2 Duo**. Как и в случае с ConRoe945G-DVI, плата **Foxconn 6100M2MA-RS2H** под Socket AM2 обладает встроенной графикой, только рассчитывать на нее не стоит — для игр она непригодна. Без видеокарты тоже не обойтись — в нашем случае это **GeForce 7300 GS** от **Palit**. В остальном все то же самое: винчестер на 160 Гб, CD/DVD-рекордер и набор периферии, состоящий из клавиатуры, мышки, монитора и колонок.

В качестве альтернативы предлагаем перейти на **Athlon 64 3500+** и **Pentium D 805** (в зависимости от платформы) и поставить мощную видеокарту **GeForce 7600 GT**, но в первую очередь, конечно же, стоит добавить оперативной памяти.

Смерть тормозам (категория «Меньше $1000»). Эти игровые системы представляют собой мощные компьютеры, на которых можно играть в современные иг-

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: Intel Core 2 Duo E6700 (Socket 775, 2,66 ГГц, FSB 1066 МГц, 4 Мбайт, BOX)	580,0
Кулер: Zalman CNPS 9500 AT (Socket 775, 1300-2650 об/мин)	55,0
Материнская плата: ASUS P5B Deluxe (Socket 775, Intel P965, DDR2-1066, PCIE, IDE, SATA RAID, Sound, USB 2.0, FireWire, eSATA, GbLAN, ATX)	230,0
RAM: Corsair XMS2 Twin2X2048-6400PRO DDR2 SDRAM PC2-6400 2x1024 Мбайт	400,0
Видеокарта: Sapphire Radeon X1900 XTX 512 Мбайт (PCIE, ATI Radeon X1900 XTX, DVI, TV, Retail)	580,0
HDD: Western Digital Raptor WD1500ADFD 2x150 Гбайт (SATA, 10000 об/мин, 16 Мбайт)	580,0
Оптический привод: NEC ND-4571A (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD±R/RW, DVD-RAM, OEM)	45,0
Дисковод: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	8,0
Звуковая карта: Creative Sound Blaster X-Fi XtremeMusic (PCI, Retail)	110,0
Корпус: Thermaltake VC8000BWA Eureka FullTower (USB, FireWire, Audio, FAN, ATX)	180,0
Блок питания: Thermaltake Silent PurePower W0049RE (680 Вт, ATX, Retail)	130,0
Колонки: Creative GigaWorks ProGamer G500 (5x36 Вт сателлиты + 130 Вт сабвуфер)	260,0
Мышь: Logitech G5 Laser (2000 dpi, USB)	70,0
Клавиатура: Logitech G15 Retail (USB)	90,0
Монитор: NEC MultiSync 20WGX2 (20 дюймов, 1680x1050, 6 мс)	720,0
Итого:	**4038,0**
Опция 1: ТВ-тюнер Behold TV Model 609 RDS	+90,0
Опция 2: ИБП IPPON SMART PROTECT Pro 2000VA (2000 вА)	+235,0
Со всеми наворотами:	**4363,0**

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ $700 — ДЕШЕВО И СЕРДИТО

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: AMD Sempron 3000+ (Socket AM2, 1,6 ГГц, 256 Кбайт, BOX)	60,0
Материнская плата: Foxconn 6100M2MA-RS2H (Socket AM2, NVIDIA GeForce 6100, DDR2-667, Video, PCIE, IDE, SATA RAID, Sound, USB, GbLAN, mATX)	90,0
RAM: A-DATA DDR2 SDRAM PC2-5300 512 Мбайт	70,0
Видеокарта: Palit GeForce 7300 GS 256 Мбайт (PCIE x16, NVIDIA GeForce 7300 GS, DVI, TV-Out, Retail)	70,0
HDD: Hitachi Deskstar 7K250 HSHDT722516DLA380 160 Гбайт (SATA II, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	70,0
Оптический привод: Samsung-Toshiba SH-W162 (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD±R/RW, OEM)	40,0
Дисковод: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	8,0
Корпус: Foxconn TLA-481 MiddleTower (Audio, FAN, Airduct, USB, 300 Вт FSP, ATX)	50,0
Колонки: Genius SP-HF2.0 800 (800 Вт PMPO)	35,0
Мышь: A4Tech X-708F-1 (800 dpi, USB + PS/2)	15,0
Клавиатура: Mitsumi Classic (PS/2)	10,0
Монитор: Samsung 795DF (17 дюймов, 1600x1200)	150,0
Итого:	**668,0**
Замена 1: AMD Athlon 64 3500+ (Socket AM2, 2,0 ГГц, 512 Кбайт, BOX)	+55,0
Замена 2: GIGABYTE GV-NX76T256D-RH 256 Мбайт (PCIE x16, NVIDIA GeForce 7600 GT, 2x DVI, TV-out, Retail)	+150,0
Замена 3: Acer AL1716As (17 дюймов, 1280x1024, 8 мс)	+90,0
Опция 1: A-DATA DDR2 SDRAM PC2-5300 512 Мбайт	+70,0
Опция 2: ТВ/FM-тюнер AVerMedia AverTV 505	+56,0
Опция 3: сетевой фильтр Defender DFS-805 (функция Master-Slave, 6 розеток)	+20,0
Со всеми наворотами:	**1109,0**

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ $700 — ДЕШЕВО И СЕРДИТО

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: Intel Celeron D 346 (Socket 775, 3,06 ГГц, FSB 533 МГц, 256 Кбайт, BOX)	80,0
Материнская плата: ASRock ConRoe945G-DVI (Socket 775, Intel 945G, DDR2-667, Video, PCIE, SATA, Sound, USB, GbLAN, ATX)	85,0
RAM: A-DATA DDR2 SDRAM PC2-5300 512 Мбайт	70,0
Видеокарта: Palit GeForce 7300 GS 256 Мбайт (PCIE x16, NVIDIA GeForce 7300 GS, DVI, TV-Out, Retail)	70,0
HDD: Hitachi Deskstar 7K250 HSHDT722516DLA380 160 Гбайт (SATA II, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	70,0
Оптический привод: Samsung-Toshiba SH-W162 (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD±R/RW, OEM)	40,0
Дисковод: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	8,0
Корпус: Foxconn TLA-481 MiddleTower (Audio, FAN, Airduct, USB, 300 Вт FSP, ATX)	50,0
Колонки: Genius SP-HF2.0 800 (800 Вт PMPO)	35,0
Мышь: A4Tech X-708F-1 (800 dpi, USB + PS/2)	15,0
Клавиатура: Mitsumi Classic (PS/2)	10,0
Монитор: Samsung 795DF (17 дюймов, 1600x1200)	150,0
Итого:	**683,0**
Замена 1: Intel Pentium D 805 (Socket 775, 2,66 ГГц, FSB 533 МГц, 2x1 Мбайт, OEM)	+30,0
Замена 2: GIGABYTE GV-NX76T256D-RH 256 Мбайт (PCIE x16, NVIDIA GeForce 7600 GT, 2x DVI, TV-out, Retail)	+150,0
Замена 3: Acer AL1716As (17 дюймов, 1280x1024, 8 мс)	+90,0
Опция 1: A-DATA DDR2 SDRAM PC2-5300 512 Мбайт	+70,0
Опция 2: ТВ/FM-тюнер AVerMedia AverTV 505	+56,0
Опция 3: сетевой фильтр Defender DFS-805 (функция Master-Slave, 6 розеток)	+20,0
Со всеми наворотами:	**1099,0**

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ $1000

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: AMD Athlon 64 3500+ (Socket AM2, 2,0 ГГц, 512 Кбайт, BOX)	115,00
Материнская плата: GIGABYTE GA-M55plus-S3G (Socket AM2, NVIDIA nForce 6100, DDR2-800, PCIE, IDE, SATA RAID, Sound, USB, FireWire, GbLAN, ATX)	100,0
RAM: A-DATA DDR2 SDRAM PC2-5300 2x512 Мбайт	140,0
Видеокарта: Palit GeForce 7600 GS 256 Мбайт (PCIE, NVIDIA GeForce 7600 GS, DVI, TV-out, Retail)	120,0
HDD: Hitachi Deskstar 7K250 HSHDT722516DLA380 160 Гбайт (SATA II, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	70,0
Оптический привод: Samsung-Toshiba SH-W162 (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD±R/RW, OEM)	40,0
Дисковод: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	8,0
Корпус: InWin IW-S506T MiddleTower (Airduct, Fan, Audio, 350 Вт, ATX)	65,0
Колонки: SVEN MA-230 (2x18 Вт)	40,0
Мышь: A4Tech X-750BF Laser (2500 dpi, USB + PS/2)	25,0
Клавиатура: A4Tech KLS-23MU (USB + PS/2, USB Hub)	13,0
Монитор: BenQ FP71G+ (17 дюймов, 1280x1024, 8 мс)	240,0
Итого:	**976,0**
Замена 1: AMD Athlon 64 X2 3800+ (Socket AM2, 2,0 ГГц, 2x512 Кбайт, BOX)	+85,0
Замена 2: Sapphire Radeon X1800 GTO2 512 Мбайт (PCIE, ATI Radeon X1800 GTO, 2x DVI, VIVO, Retial)	+170,0
Замена 3: BenQ FP93GX (19 дюймов, 1280x1024, 2 мс)	+130,0
Опция 1: ТВ/FM-тюнер AVerMedia AverTV 505	+56,0
Опция 2: ИБП SVEN Power Pro 800 (800 вА)	+95,0
Со всеми наворотами:	**1512,0**

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ $1000

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ intel

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: Intel Pentium D 805 (Socket 775, 2,66 ГГц, FSB 533 МГц, 2x1 Мбайт, BOX)	110,0
Материнская плата: ASRock ConRoe945G-DVI (Socket 775, Intel 945G, DDR2-667, Video, PCIE, SATA, Sound, USB, GbLAN, ATX)	85,0
RAM: A-DATA DDR2 SDRAM PC2-5300 2x512 Мбайт	140,0
Видеокарта: Palit GeForce 7600 GS 256 Мбайт (PCIE, NVIDIA GeForce 7600 GS, DVI, TV-out, Retail)	120,0
HDD: Hitachi Deskstar 7K250 HSHDT722516DLA380 160 Гбайт (SATA II, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	70,0
Оптический привод: Samsung-Toshiba SH-W162 (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD±R/RW, OEM)	40,0
Дисковод: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	8,0
Корпус: InWin IW-S506T MiddleTower (Airduct, Fan, Audio, 350 Вт, ATX)	65,0
Колонки: SVEN MA-230 (2x18 Вт)	40,0
Мышь: A4Tech X-750BF Laser (2500 dpi, USB + PS/2)	25,0
Клавиатура: A4Tech KLS-23MU (USB + PS/2, USB Hub)	13,0
Монитор: BenQ FP71G+ (17 дюймов, 1280x1024, 8 мс)	240,0
Итого:	**956,0**
Замена 1: Intel Core 2 Duo E6300 (Socket 775, 1,86 ГГц, FSB 1066 МГц, 2 Мбайт, BOX)	+110,0
Замена 2: Sapphire Radeon X1800 GTO2 512 Мбайт (PCIE, ATI Radeon X1800 GTO, 2x DVI, VIVO, Retial)	+170,0
Замена 3: BenQ FP93GX (19 дюймов, 1280x1024, 2 мс)	+130,0
Опция 1: ТВ/FM-тюнер AVerMedia AverTV 505	+56,0
Опция 2: ИБП SVEN Power Pro 800 (800 вА)	+95,0
Со всеми наворотами:	**1517,0**

ры и не задумываться об апгрейде в ближайший год.

Для Intel припасена все та же ConRoe945G-DVI, но процессор в базовой комплектации уже Pentium D 805; в качестве опции предлагаем заменить его на мощный **Core 2 Duo E6300**. В паре с одноядерным **Athlon 64 3500+** у нас будет работать **GIGABYTE GA-M55plus-S3G** — отличная плата, напичканная всеми возможными контроллерами, включая FireWire. Если вы много работаете со звуком и видео или просто хотите идти в ногу со временем, то рекомендуем заменить процессор на двуядерный **Athlon 64 X2 3800+**. Корпуса **InWin IW-S506T** с блоком питания на 350 Вт должно хватить, чтобы прокормить вышеперечисленные агрегаты, а также видеокарту Palit GeForce 7600 GS 256 Мбайт, жесткий диск на 160 Гбайт от **Hitachi** и оптический привод. Чтобы все это вписать в бюджет, пришлось немного сэкономить на периферии.

Займи, но купи (категория «Больше $1000»). Здесь подобраны тяжеловесы с быстрыми процессорами и производительными видеокартами.

Ура! Наконец-то мы перевели платформу от AMD на двуядерный Athlon 64 X2 3600+ в базовой комплектации. Собственно, это самый дешевый из ныне доступных процессоров от AMD с двумя ядрами. Под Socket 775 мы использовали Core 2 Duo E6300 с материнской платой **ASUS P5B** на основе **Intel P965**. Еще одно знаменательное событие — переход на 2 Гб ОЗУ. Теперь это вполне очевидная необходимость.

В качестве опций можно установить более мощные процессоры, а также видеокарту **GeForce 7950 GT** вместо **Sapphire Radeon X1800 GTO2** 512 Мб и ЖК-монитор **NEC MultiSync 90GX2**.

Тебя я видел во сне (Цена не ограничена). Мечтать не вредно...

Материнская плата **ASUS P5B Deluxe** и процессор **Core 2 Duo E6700** были просто созданы друг для друга — разгоняй не хочу. Но без стабильных компонентов весь потенциал не раскрыть, так что не обойтись без эффективного кулера **Zalman CNPS 9500 AT**, быстрой памяти от **Corsair**, корпуса в форм-факторе Full Tower и мощного блока питания ватт на 680! Все это мы предусмотрели, а заодно звуковую карту от **Creative** для музыки, кино и игр, мощную акустику и ЖК-монитор на 20 дюймов от NEC. ■

КАТЕГОРИЯ БОЛЬШЕ $1000

ЗАЙМИ, НО КУПИ! AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: AMD Athlon 64 X2 3600+ (Socket AM2, 2,0 ГГц, 2x512 Кбайт, BOX)	170,00
Кулер: Foxconn NBT-CMAK81H-C (Socket 754/939/AM2, 3200 об/мин)	25,0
Материнская плата: Biostar TForce550 (Socket AM2, NVIDIA nForce 550, DDR2-800, PCIE, IDE, SATA, Sound, USB, GbLAN, ATX)	110,0
RAM: A-DATA DDR2 SDRAM PC2-5300 2x1024 Мбайт	320,0
Видеокарта: Sapphire Radeon X1800 GTO2 512 Мбайт (PCIE, ATI Radeon X1800 GTO, DVI, VIVO, Retail)	290,0
HDD: Seagate Barracuda 7200.10 ST3250820AS 250 Гбайт (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мбайт)	100,0
Оптический привод: Samsung-Toshiba SH-W162 (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD±R/RW, OEM)	40,0
Дисковод: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	8,0
Звуковая карта: Creative Sound Blaster AUDIGY 4 (PCI, OEM)	50,0
Корпус: InWin IW-J535T MiddleTower (USB, Audio, FAN, Airduct, 430 Вт, ATX)	80,0
Колонки: Microlab SOLO-2 MK-3 (2x30 Вт)	75,0
Мышь: Logitech MX400 Laser Mouse (USB + PS/2)	45,0
Клавиатура: Microsoft Digital Media (USB + PS/2)	25,0
Монитор: BenQ FP93GX (19 дюймов, 1280x1024, 2 мс)	370,0
Итого:	**1708,0**
Замена 1: AMD Athlon 64 X2 4600+ (Socket AM2, 2,4 ГГц, 2x512 Кбайт, BOX)	+150,0
Замена 2: MSI NX7950GT-VT2D512E-HD 512 Мбайт (PCIE, NVIDIA GeForce 7950 GT, 2x DVI, VIVO, Retail)	+90,0
Замена 3: NEC MultiSync 90GX2 (19 дюймов, 1280x1024, 4 мс)	+180,0
Опция 1: ТВ-тюнер Behold TV Model 609 RDS	+90,0
Опция 2: ИБП IPPON SMART Power Pro 2000VA (2000 вА)	+130,0
Со всеми наворотами:	**2348,0**

КАТЕГОРИЯ БОЛЬШЕ $1000

ЗАЙМИ, НО КУПИ! intel

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: Intel Core 2 Duo E6300 (Socket 775, 1,86 ГГц, FSB 1066 МГц, 2 Мбайт, BOX)	220,0
Кулер: Arctic Cooling Freezer Pro 7 (Socket 775, 300-2500 об/мин)	35,0
Материнская плата: ASUS P5B (Socket 775, Intel P965, DDR2-800, PCIE, SATA RAID, Sound, USB, GbLAN, ATX, Retail)	180,0
RAM: A-DATA DDR2 SDRAM PC2-5300 2x1024 Мбайт	320,0
Видеокарта: Sapphire Radeon X1800 GTO2 512 Мбайт (PCIE, ATI Radeon X1800 GTO, DVI, VIVO, Retail)	290,0
HDD: Seagate Barracuda 7200.10 ST3250820AS 250 Гбайт (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мбайт)	100,0
Оптический привод: Samsung-Toshiba SH-W162 (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD±R/RW, OEM)	40,0
Дисковод: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	8,0
Звуковая карта: Creative Sound Blaster AUDIGY 4 (PCI, OEM)	50,0
Корпус: InWin IW-J535T MiddleTower (USB, Audio, FAN, Airduct, 430 Вт, ATX)	80,0
Колонки: Microlab SOLO-2 MK-3 (2x30 Вт)	75,0
Мышь: Logitech MX400 Laser Mouse (USB + PS/2)	45,0
Клавиатура: Microsoft Digital Media (USB + PS/2)	25,0
Монитор: BenQ FP93GX (19 дюймов, 1280x1024, 2 мс)	370,0
Итого:	**1838,0**
Замена 1: Intel Core 2 Duo E6600 (Socket 775, 2,40 ГГц, FSB 1066 МГц, 2 Мбайт, BOX)	+120,0
Замена 2: MSI NX7950GT-VT2D512E-HD 512 Мбайт (PCIE, NVIDIA GeForce 7950 GT, 2x DVI, VIVO, Retail)	+90,0
Замена 3: NEC MultiSync 90GX2 (19 дюймов, 1280x1024, 4 мс)	+180,0
Опция 1: ТВ-тюнер Behold TV Model 609 RDS	+90,0
Опция 2: ИБП IPPON SMART Power Pro 2000VA (2000 вА)	+130,0
Со всеми наворотами:	**2448,0**

Автор рубрики: Дмитрий ГОРЯЧЕВ

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ ЖЕЛЕЗО

24 часа в сутки я мысленно с вами. В остальное время со мной можно связаться, написав по адресу hot-line@igromania.ru или отправив SMS на короткий номер 1121 с префиксом hard (то есть в начале сообщения вы должны ввести слово hard и только потом, через пробел, вводить сам вопрос). Стоимость каждого SMS-сообщения — 10 центов.

После загрузки Windows XP SP2, когда появляется экран приветствия, слышится звук, оповещающий об ошибке. Проходит чуть меньше минуты, экран приветствия исчезает, на рабочем столе появляется ошибка: «*C\Windows\system32\tools\DelFolders.exe*» не был найден и просит поискать его через поиск. Переустановка ОС и форматирование не помогают. Я пробовал искать этот файл на других компьютерах, но нигде его нет. Скажите, как от этого избавиться?

Этот файл создается при установке драйверов материнской платы, по завершении инсталляции удаляется, хотя запись о нем в реестре остается, поэтому переустановка ОС и не помогает.

Чтобы решить данную проблему, зайдите в «**Пуск**» ➡ «**Выполнить**», в появившемся окне наберите **msconfig**. В окне «**Настройка системы**» перейдите на вкладку «**Автозагрузка**», удалите строчку с командой **DelFolders.exe** и названием «**Установка драйверов**». После этого запустите редактор реестра («**Пуск**» ➡ «**Выполнить**» ➡ команда **regedit**), в меню «**Правка**» выберите «**Найти**». Введите строку «**C\Windows\system32\tools\DelFolders.exe**» и, если данная строка найдется, удалите ее. Повторите процедуру поиска и удаления, пока в реестре не останется ни одной такой строки.

При установке некоторых программ у меня появляется сообщение, что для их работы необходим MDAC 2.8, и предложение его установить. В ходе установки MDAC появляется ошибка, что устанавливаемые компоненты уже являются частью системы и установка завершается, но программы по-прежнему его требуют. У меня Windows XP Pro SP2.

Microsoft Data Access Components (**MDAC**) содержит основные компоненты доступа к данным и драйвер ODBC. Действительно в Windows XP SP2 он установлен изначально — видимо, устанавливаемая программа не может найти упоминание о нем в системе из-за его глубокой интеграции. Чтобы решить эту проблему, понадобится установочный файл **MDAC 2.8 SP1**, который можно скачать с сайта ***www.microsoft.com***. Итак, после того как вы скачали данный файл, зайдите в его свойства (правая кнопка мыши, пункт «**Свойства**») на вкладке «**Совместимость**» поставьте совместимость с Windows 2000. Запустите установочный файл. После инсталляции **MDAC** проблема должна исчезнуть.

На днях появилась такая проблема: я сидел в интернете, затем вышел, закрыл все программы... и вдруг появилось окошко «*Вставьте диск с файлом Sp2.dll*». Я выключил компьютер, а при повторном включении у меня исчезла панель «Пуск» и все ярлыки. Операционная система — Windows XP SP2.

Эти симптомы свидетельствуют о том, что ваш компьютер подцепил вирус. Необходимые приложения можно запускать, конечно, и через «**Диспетчер задач**» («**Файл**» ➡ «**Новая задача**»), вызвав его магической комбинацией клавиш **Ctrl+Alt+Del**, но жить так тяжко, поэтому рекомендуем установить антивирус и **Lavasoft Ad-Aware**. Первая программа поможет разделаться с вирусом физически, а вторая удалит из реестра всю вредоносную информацию, созданную данным вирусом.

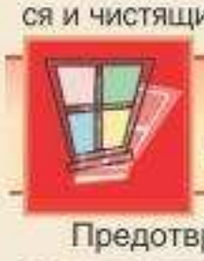
В качестве альтернативы можем предложить бесплатную антивирусную утилиту **AVZ** (**www.z-oleg.com/secur/avz/download.php**). После того как вы ее скачали и установили, обновите базы. В меню «**Файл**» ➡ «**Восстановление системы**» пометьте позицию «**Удаление отладчиков системных процессов**» и нажмите «**Выполнить отмеченные операции**». После этого перезагрузите компьютер.

Привод отказывается читать и писать CD-R/RW. Началось все это давно, хотя иногда привод все же работал. Я переустановил Windows, привод недельку поработал, а потом вообще перестал читать CD. С одними DVD жить неудобно, да и драйвера все на CD. У меня NEC ND-3540. Как это можно исправить? Или хотя бы расскажите, с чем это связано?

Причин может быть две: неисправность самого привода или неполадки в работе драйвера. В первую очередь следует проверить работу драйвера. Для этого поставьте в BIOS загрузку системы с привода. Затем найдите где-нибудь загрузочный CD (например, установочный диск Windows) и посмотрите, пойдет ли с него загрузка. Если загрузка не начинается, значит проблемы кроются в самом приводе.

Вы можете спросить, почему не читаются CD, в то время как DVD прекрасно работают. Дело в том, что головки большинства DVD-приводов объединяют в себе два лазера, один из которых мог окончательно выйти из строя либо же просто засориться. Во втором случае вам может помочь чистящий диск.

Если ваш привод все еще находится на гарантии, то смело несите его в сервис-центр. Если же гарантия кончилась, платить за ремонт не хочется и чистящий диск не помог, то лучше просто купить новый привод.



Как отключить функцию DEP (предотвращение выполнения данных)? У меня стоит Windows XP Prof.

Предотвращение выполнения данных (**DEP**) используется как защита от проникновения на компьютер вредоносных программ, используемых Windows или другими программами. В отличие от брандмауэра или антивирусной программы DEP не препятствует установке потенциально опасных программ на компьютер. Вместо этого она наблюдает, чтобы программы использовали системную память безопасным образом. Если одна из них пытается запустить код из защищенной области, DEP закроет программу и оповестит вас об этом. За функционирование DEP отвечает не только программное обеспечение, но и аппаратная часть — процессор, если быть точным. Бывают случаи, когда DEP блокирует вовсе не вредоносную программу, а вполне добропорядочную, например антивирус, который затрагивает системную память.

Для того чтобы отключить DEP, нужно подправить файл **boot.ini**. Он находится в корневом каталоге диска, на котором установлена операционная система и является скрытым. Открываем его в «Блокноте», находим параметр **/noexecute** и меняем его на **/execute** или **/noexecute=AlwaysOff**. Например, если у вас было написано:

multi(0)disk(0)rdisk(0)partition(1)\WINDOWS=«Microsoft Windows XP Professional RU» /noexecute /fastdetect /noguiboot /NOPAE

то нужно изменить запись на:

multi(0)disk(0)rdisk(0)partition(1)\WINDOWS=«Microsoft Windows XP Professional RU» /execute /fastdetect /noguiboot /NOPAE.

У меня какая-то странная проблема с компьютером. На синем экране уже несколько раз появлялось сообщение: «*Kernel Data Inpage Error*». Заранее спасибо (операционка — Windows XP).

Это сообщение означает, что Windows не может загрузить информацию о виртуальной памяти в рабочую из-за проблем с оборудованием или программным обеспечением. Возможные причины: поврежденный кластер на жестком диске, плохое соединение жесткого диска с контроллером, ошибка контроллера жесткого диска, недостаток свободного места.

Протестируй флэшку!

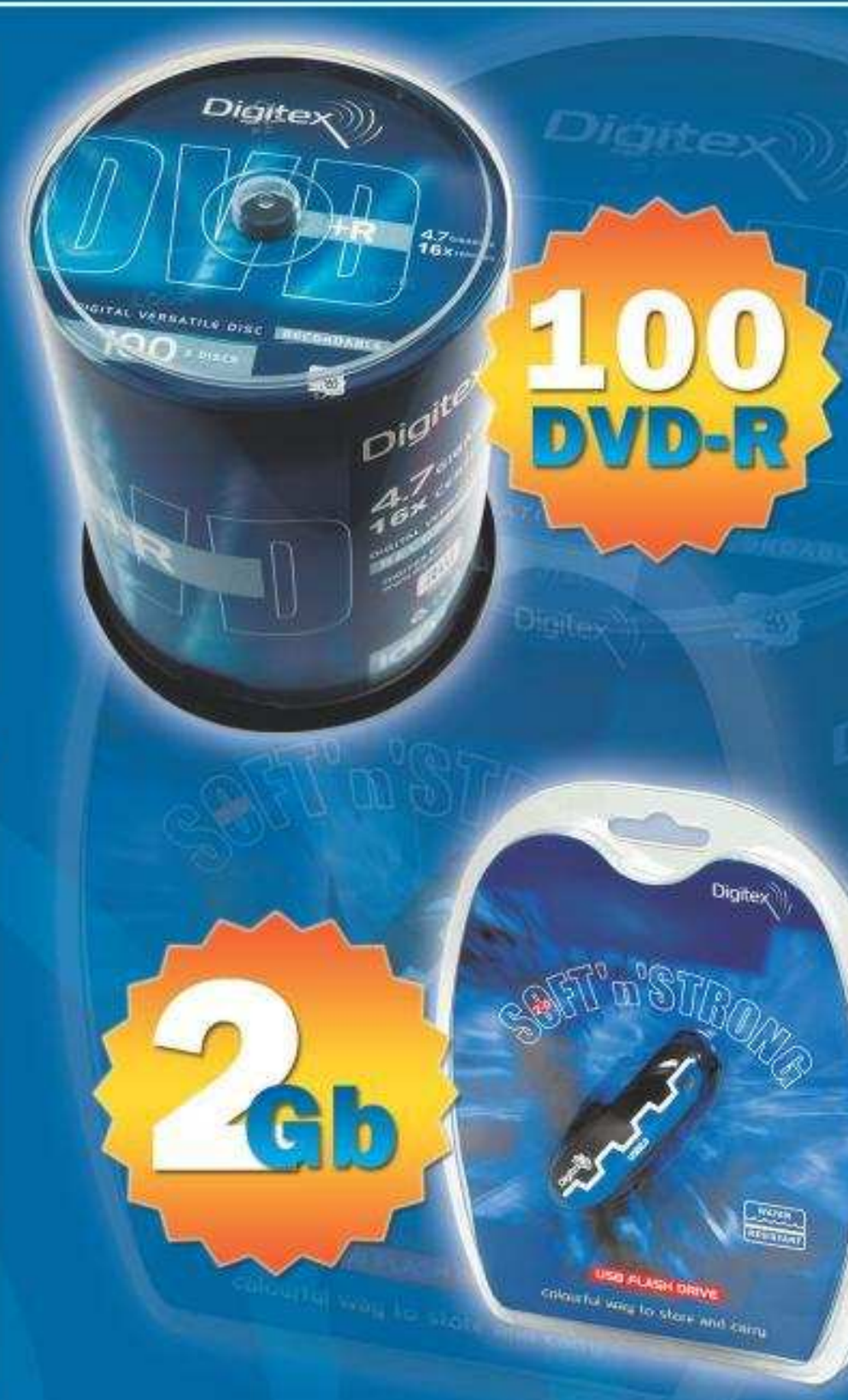
итоги конкурса от компании Digitex

Спасибо всем, всем, всем читателям «Игромании»!!! Мы получили очень много интересных способов тестирования флэшек на предмет их бытовой живучести. Выбрать победителя конкурса было совсем не просто. USB-флэшка Digitex «Soft & Strong» емкостью 2 GB, а также годовой запас дисков DVD+R отправятся следующим участникам конкурса:

- **Вадиму из г. Королев** за «способ ступенчатого испытания флэшки путем бросания ее с высоты с поэтапным повышением этажа до полной гибели устройства»
- **Юрию из г. Серов** Свердловской области за поэму в стихах о гибели флэшки в сердце стиральной машины
- **Егору из г. Омск** за интересный способ приготовления флэшки
- **Никите из г. Южно-Сахалинск** за самую трагическую историю гибели флэшки под колесами автомобиля
- **Альберту из г. Челябинск** — самому активному посетителю форума

Экстремальный тест автомобилем весом более тонны

Стирка флэшки в стиральной машине



Digitex Europe Limited выражает признательность всем участникам конкурса за интересные истории и идеи. Все это поможет нам в будущем предлагать покупателям более надежные и качественные продукты. Подробный отчет о тестировании читайте на сайте компании **www.digitex.ru** в декабре.

Для начала просканируйте компьютер на наличие вирусов, некоторые из них могут приводить к подобной ошибке. Если компьютер здоров, то, возможно, на вашем жестком диске появился поврежденный кластер (**bad block**). Чтобы устранить его, запустите утилиту восстановления жесткого диска, например стандартный **ScanDisk**. Для этого в командной строке («**Пуск**» → «**Программы**» → «**Стандартные**» → «**Командная строка**») впишите **chkdsk /r /f**.

Поврежденная память — еще одна потенциальная причина ошибки. Проверьте, все ли модули памяти установлены корректно и закреплены, заодно проверьте состояние IDE-шлейфов. Убедитесь, что контакты нигде не отходят.

Я поставил в BIOS пароль и забыл. Как его убрать?

Убрать пароль с **BIOS** можно, установив настройки по умолчанию. Это можно сделать двумя способами. Перед тем как провести нижеописанные действия, рекомендуем прочитать инструкцию к вашей материнской плате, дабы ознакомиться с расположением элементов.

Первый способ состоит в отключении питания **CMOS**. Для этого нужно вытащить аккумулятор или батарейку, расположенную на материнской плате на какое-то время.

Второй способ более изящен. Для сброса **CMOS** предусмотрены специальные контакты, которые необходимо замкнуть на пару секунд. Чаще всего рядом с ними на плате написано **clr cmos**. Замкнуть их можно переключателем (джампером) или же обычной медной проволокой.

Следует помнить, что после такой процедуры все настройки BIOS будут сброшены, следовательно — понадобится снова установить системное время и т.д.

Как безболезненно убрать иконку My Bluetooth Places с рабочего стола?

Чтобы убрать какой-либо системный ярлык с рабочего стола, необходимо удалить информацию о нем из реестра. Для этого зайдите в «**Пуск**» → «**Выполнить...**». В появившемся окне наберите **regedit**. Информация о ярлыках находится в разделе **HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer\Desktop\NameSpace**. Для каждого ярлыка в нем существует свой подраздел. Посмотрите, где есть строка со значением **My Bluetooth Places**. Удалите этот подраздел, но помните, что восстановить его вы уже не сможете. Поэтому рекомендуем сохранить раздел, чтобы его впоследствии можно было восстановить. Для этого выберите пункт «**Экспортировать**», затем укажите имя REG-файла, в который будет сохранена информация. Для того чтобы восстановить данные, просто запустите полученный файл.

Как удалить папку, у которой нет имени, но она отображается в «Проводнике»?

В файловых системах, поддерживаемых Windows, не может быть файлов или папок без имени. Значит, в таблице размещения файлов находится неправильная информация, которую необходимо исправить. Для этого запустите команду **chkdsk**, которой можно выполнить проверку диска в режиме исправления ошибок. Если ее в настоящий момент выполнить не удается, будет предложено запустить chkdsk после перезагрузки. В этом случае при повторной загрузке Windows будет выведено сообщение, что один или несколько дисков нуждаются в проверке, пойдет отсчет времени до начала проверки. Остается дождаться лишь окончания проверки.

При установке Windows XP появляется надпись: «*Не удается загрузить файл setupdd.sys. Код ошибки: 4*». WTF?

Компьютеру не удается скопировать файл на жесткий диск. Проблема может заключаться в наличии поврежденного сектора на жестком диске, компакт-диске с дистрибутивом или неполадках в работе оперативной памяти.

СОВЕТ МЕСЯЦА

Частая установка и последующее конфигурирование Windows XP может вывести из равновесия даже самого спокойного человека. К счастью, **Microsoft** позаботилась о пользователях и создала утилиту **setupmgr**, которая может существенно облегчить нашу жизнь. Итак, берем дистрибутив **Windows XP** и в каталоге **Support/Tools** ищем файл **deploy.cab**. Открываем его обычным **WinRAR** и распаковываем файл **setupmgr.exe**. Запускаем его.

При запуске программа спросит, что делать: создавать новый файл или редактировать старый. Отмечаем первый пункт. Затем программа поинтересуется, для чего мы создаем этот файл. Так как нам необходима только автоматическая инсталляция XP, отмечаем пункт «**для автоматической установки Windows**».

Следующее диалоговое окно спросит, для какой операционной системы предназначен файл. Выбираем **Windows XP Pro** (если вы будете устанавливать **Windows XP Home**, то выбирайте соответствующий пункт).

Следующее диалоговое окно «**Уровень взаимодействия с пользователем**» спросит, каким образом будет происходить установка. Выбираем пункт «**Полностью автоматическая установка**». Окно «**Дистрибутивная папка**» попросит указать, где находятся установочные файлы Windows. Выбираем второй пункт «**Файл ответов будет использоваться для установки с компакт-диска**» и нажимаем «**Далее**».

В следующем окне можно ознакомиться с лицензионным соглашением. Если согласны, установите галочку «**Я принимаю условия этого лицензионного соглашения**».

Теперь программа откроет новый вид окна, который необходим для регулирования остальных параметров. Здесь необходимо:

— на закладке «**Общие параметры**» ввести имя пользователя и организацию, установить цветовую палитру экрана, разрешение и частоту обновления, часовой пояс, ввести ключ продукта;

— на закладке «**Сетевые параметры**» ввести имя компьютера, указать пароль администратора (или оставить это поле пустым), настроить сетевые компоненты (если компьютер используется в сети, то указать IP-адрес, добавить или удалить службы; если компьютер не используется в сети — оставить настройки по умолчанию) и, наконец, указать рабочую группу или домен (для компьютеров, используемых в сети);

— на закладке «**Дополнительные параметры**» укажите страну проживания, телефонный код города, код выхода на городскую линию и способ набора номера, далее укажите язык, параметры обозревателя, папку, в которую хотите установить Windows.

Наконец, нажмите «**Далее**» — появится окно, в котором вас спросят, куда поместить файл **unattend.txt**. Сохраните его в подходящей директории.

Зайдите в каталог, где файл был сохранен, и переименуйте его в **Winnt.sif**. Вот теперь файл ответов действительно готов. Вставляйте дискету 3,5 (A) в дисковод и копируйте на нее этот файл.

Теперь, когда вы соберетесь устанавливать Windows, помимо компакт-диска с дистрибутивом Windows XP вставьте еще и дискету с этим файлом. Система сама найдет ответы на все вопросы, которые нужны ей для автоматической установки!

Попробуйте установить Windows с другого диска. Если ошибка не исчезла, проверьте жесткий диск на наличие ошибок любой диагностической утилитой. Если и тут все в порядке, попробуйте поиграть с планками оперативной памяти — поменяйте их местами, установите в другие слоты или оставьте лишь одну из них. ■

ОБЪЕДИНЯЯ ДОСТОИНСТВА И ОТБРАСЫВАЯ НЕДОСТАТКИ

Появление в последнее время на рынке большого количества игровых мышей, перегруженных разнообразными функциональными особенностями и сомнительными достоинствами, заставляет задуматься над тем, что же на самом деле необходимо современному кибербойцу от его вооружения? Какие функции игрового манипулятора действительно способны помочь эффективному ведению кибербоя, а что следует отбросить как бесполезный балласт, который может лишь помешать в критический момент.

Возможным ответом на этот вопрос стало появление новой серии игровых манипуляторов, выпускаемых под торговой маркой **Black Warrior.** Акцент при создании этих устройств делался на максимальное удобство и надежность в игре. Линейка содержит целый ряд мышей, объединённых общим дизайном, и отличающихся начинкой, материалами и соответственно ценой.

Все модели оснащаются высококачественными сенсорами – от оптических **1200 DPI** на моделях **Base Edition** до лазерных **2000 DPI** на моделях **Gold Edition Pro** – обеспечивающими очень точный контроль курсора без срывов и пробоев. Усовершенствованные механизмы кнопок и колес также обещают долгую и бесперебойную жизнь устройствам. Сами кнопки у всех представителей семейства выполнены из специального пластика, обладающего водо- и грязеотталкивающими свойствами. Этот же материал использован в корпусах топовых моделей ряда – **Black Warrior Pro.**

Форма корпуса, специально спроектированная с учетом геймерского опыта, плюс большие волнообразной формы кнопки плюс, силиконовые накладки по бортам, все это обеспечивает отличные эргономические качества манипуляторов ряда.

Стоит также отметить уникальный сверхгибкий провод с антистатичесим покрытием, гарантирующий плавное перемещение устройства без непредвиденных задержек, и мягкую внутреннюю подсветку, которая не режет глаз и не отвлекает от игры. Выпускаются варианты мышей с синей, красной и янтарной подсветкой.

В целом линейка выглядит сдержанно и достойно – **«всё на уровне и ничего лишнего»** - неплохой девиз для геймерского оружия.

Алексей Моисеев

Практика

ПУСКОВАЯ УСТАНОВКА

ОБЗОР ПРОГРАММ-ЛАУНЧЕРОВ

Среднестатистический пользователь регулярно использует около 20 любимых программ. Да вот беда: для их запуска приходится либо каждый раз лазить в меню «Пуск» (что долго), либо загромождать место на рабочем столе ярлыками. Про панель быстрого запуска и вспоминать не хочется: попробуйте запихнуть туда 20 кнопочек и убедитесь, что легче не стало.

Народные умельцы не стали мириться с таким положением дел и написали множество программ-лаунчеров. Как следует из названия, они предназначены для удобного запуска повседневных утилит.

PROGRAM LAUNCH DETECTED

Самыми первыми появились лаунчеры классические. Это такие панельки, куда можно складывать ярлыки для часто используемого софта или вообще для любых файлов. **8start Launcher** удобна при том условии, что она постоянно будет проживать у вас на рабочем столе. В окошко лаунчера можно добавить ярлыки для любых программ, папок и файлов. Поместив панельку в углу экрана, мы получим быстрый доступ к часто используемому софту. При желании окно убирается с глаз долой и прячется в трее до лучших времен. Жаль, что нет поддержки горячих клавиш (для вызова утилиты из трея, например), но этот недостаток автор обещает исправить в следующей версии.

Тем не менее 8start Launcher занимает место на экране, пусть и намного меньше, чем стандартные ярлыки. В отличие от нее, **RUNit** вообще никак не проявляет своего присутствия, пока вы не подведете курсор к границе экрана (по умолчанию — к верхней) и не нажмете правую кнопку мыши. Вот тут-то и выскочит меню со всеми вашими программами и папками. Меню, понятное дело, надо предварительно настроить. Процесс элементарен и занимает от силы минут десять.

Распробовав RUNit как следует, уже не представляешь свою работу на компьютере без этой маленькой, но полезной утилиты. Проверено на собственном опыте.

Если простого лаунчера вам мало, присмотритесь к **ZenKEY**. Возможностей здесь просто море. Помимо открытия любой программы, документа или адреса в интернете, ZenKEY может управляться с окнами (в том числе делать все окна, кроме того, которое находится в фокусе, прозрачными), давать команды проигрывателю, выключать или перезагружать компьютер, изменять скорость движения указателя мыши и проделывать еще кучу всяких приятных мелочей. Такая богатая функциональность имеет и обратную сторону медали: многочисленные меню ZenKEY получились жутко раздутыми, но, слава богу, их можно настроить на свой вкус. В общем, если в трее вам нужен центр управления компьютером — ZenKEY вам обязательно пригодится.

Клавиатурным маньякам (в аннотации к софтине так и написано) наверняка придется по душе программа **Find+Run Robot**. При нажатии на кнопку Pause/Break она показывает свое окно поиска, куда надо вбивать имя нужного файла (программы, документа, фильма — чего угодно). Как только введена первая буква, Find+Run Robot начинает искать в указанных местах то, что вы печатаете. Обычно хватает трех-четырех символов, чтобы в окне результатов на первом месте оказался искомый объект. Останется только нажать Enter — и он откроется, а окно поиска исчезнет с экрана. Первые девять файлов можно запустить, нажав соответствующую цифру на клавиатуре. Все это экономит кучу времени (пока «Проводник» откроешь, пока вручную найдешь нужное...) и работает очень быстро. Кстати, похожий способ поиска применен в Windows Vista.

Не всегда удобно открывать программы одну за другой. Предположим, каждый день вы подключаетесь к интернету, открываете браузер, ICQ и почтовый клиент. И каждый день вы запускаете их по очереди. А что если открывать их одновременно одним кликом? Да еще и с параметрами? Нет проблем, заведите у себя **GroupLauncher**. Разные программы здесь можно объединить по группам и запускать их одновременно, кликнув по иконке GroupLauncher в трее.

Все наверняка знают, что Windows умеет автоматически запускать EXE-файлы с компакт-диска, если вставить его в привод. Проблема в том, что никакие другие файлы, кроме EXE, для этого не подойдут. Можно, конечно, самому написать программу автозапуска и запихнуть туда все необходимые ссылки, но зачем этот геморрой? Воспользуйтесь уже готовыми решениями.

Autorun Constructor позволяет создать ссылки на сто файлов в десяти разделах. Ваш друг будет приятно удивлен, когда вместо пустого экрана увидит меню со ссылками на содержание компакта и напоминанием не забыть притащить вам завтра одолженный год назад диск.

Когда нужно, чтобы файл (текстовый, например) открылся автоматически без всяких промежуточных меню, используйте **AutoRun** (это такое оригинальное название программы, если кто не догадался). Правда, тут уже придется ручками создать INI-файл с настройками, но делается это очень просто (в справке все написано). Сам EXE-файл, который надо будет записать на диск, весит всего 8 Кб, так что место для него найдется даже на заполненной почти до краев болванке.

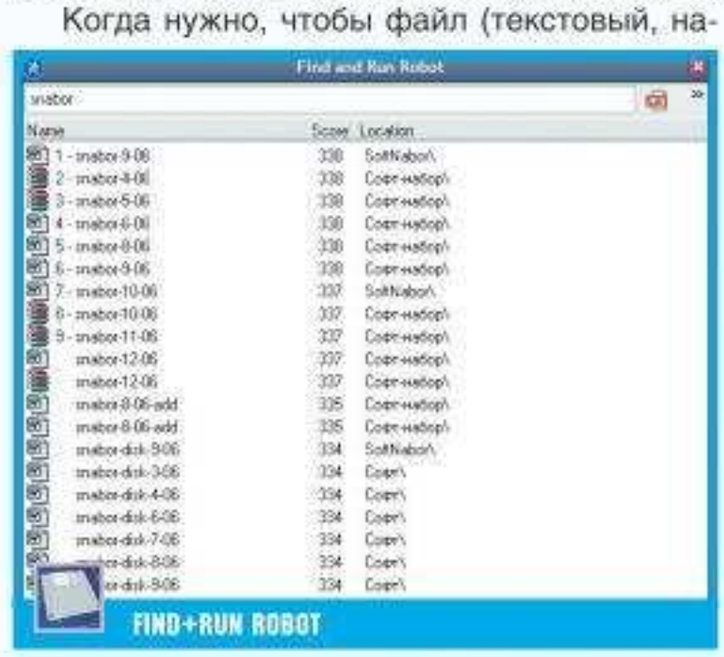
Рассказывая про лаунчеры, нельзя пройти мимо программ для выключения компьютера. Ведь это тоже своего рода лаунчеры (всем известно: чтобы выключить компьютер, нужно нажать кнопку «Пуск»). **HSLAB Force Down** как раз относится к таким программам. Здесь можно настроить горячие клавиши для выключения, перезагрузки или перевода компьютера в спящий режим, а также задать условия, при которых система сделает то же самое автоматом. Условий довольно много, начиная с простого планировщика и заканчивая проверкой наличия файла на жестком диске (файл есть — работаем, нет — выключаемся, или наоборот).

■ ■ ■

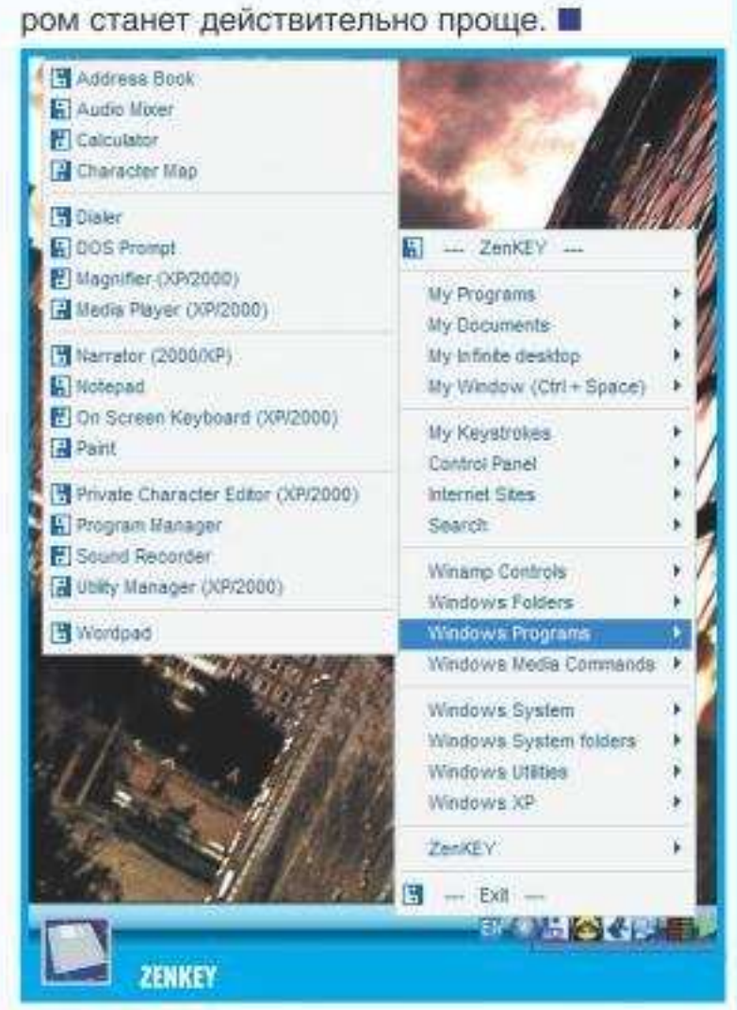
Не забывайте, что главное при использовании лаунчеров — грамотно их настроить. Если запихнуть туда ссылки на все программы, что установлены на компьютере, или бездумно сложить в одну кучу игры, софт и документы, то на выходе мы получим красивую такую помойку. Разделяйте программы на группы, сортируйте их по назначению, складывайте на панельки только самое необходимое — чем пользуетесь каждый или почти каждый день. Тогда работать за компьютером станет действительно проще. ■

8START LAUNCHER

RUNIT



FIND+RUN ROBOT



ZENKEY

HSLAB FORCE DOWN

ОФИЦЕРЫ

У КАЖДОГО СВОЯ ПРАВДА

реклама

© 2006 «GFI». All rights reserved. © 2006 «Руссобит-Паблишинг» Все права защищены. Отдел продаж: (495) 611-10-11, 967-15-81; office@russobit-m.ru. Техническая поддержка осуществляется по тел.: (495) 611-62-85, e-mail: support@russobit-m.ru, а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forums/. Розничная продажа в магазинах фирмы М.видео

Алексей Моисеев

Практика

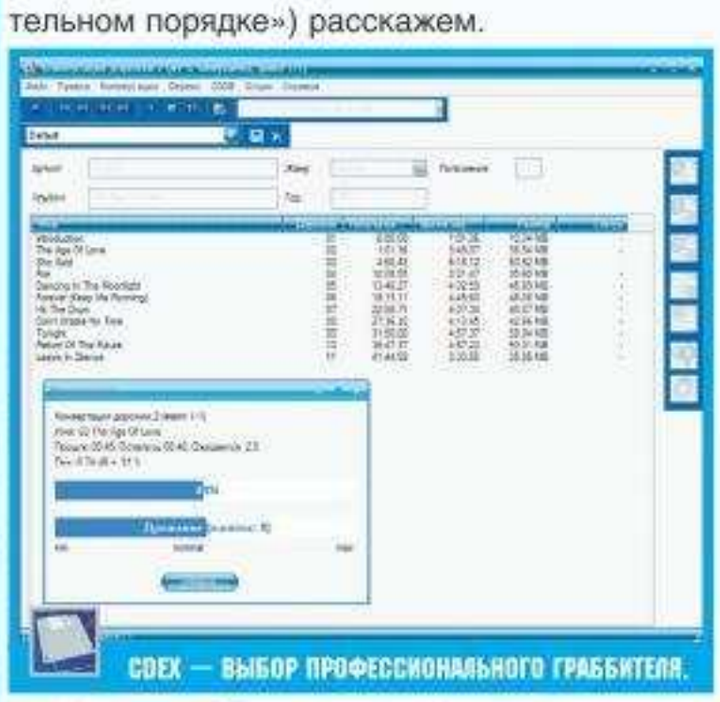
МУЗЫКАЛЬНАЯ ПАУЗА

ПРОГРАММЫ ДЛЯ РАБОТЫ С МУЗЫКОЙ

Обладатели больших коллекций аудиодисков не понаслышке знакомы с проблемой хранения музыки. А что если диск поцарапается? Или вдруг захочется послушать сразу несколько альбомов? Каждый раз компакт в приводе менять? Уж лучше переписать все на винчестер и не мучиться. Да и на жестком диске коллекция может занимать много места, которое хотелось бы освободить под другие нужды. О том, как и чем решить эти проблемы, мы сегодня и поговорим.

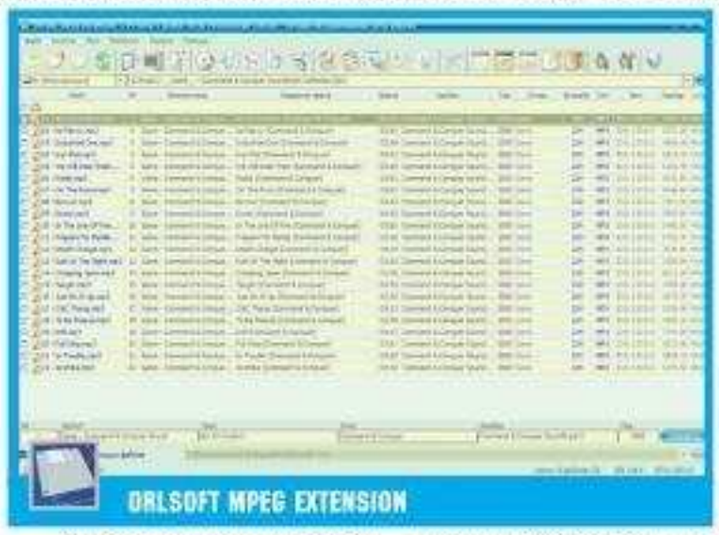
КАРАУЛ, ГРАББЯТ!

Самый простой и надежный способ конвертировать аудиофайлы в различные форматы или ограбить компакт-диск с музыкой — использовать специально предназначенные для этого программы. Такой софт пользуется стабильной популярностью, поэтому развелось его на свете видимо-невидимо. Описать все его разновидности мы, конечно, не в состоянии, но о нескольких утилитах из разряда must have (то есть «иметь в обязательном порядке») расскажем.


CDEX — ВЫБОР ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ГРАББИТЕЛЯ.

Начнем с **CDex**, идейной наследницы знаменитой **EAC** (о ней мы не раз писали, так что повторяться не будем). Самые требовательные меломаны найдут здесь достаточно настроек, чтобы максимально точно переписать любимые диски на жесткий диск компьютера. Для них тут даже несколько режимов создано под общим названием «Паранойя». Обычным любителям музыки использовать их мы не рекомендуем: копирование одного-единственного диска займет несколько часов (каждый сектор компакта будет считываться по несколько раз, дабы избежать появления ошибок), а разницы по сравнению со стандартным режимом наша истоптанная медведями редакция не заметила. Для простых смертных эти режимы будут полезны только в одном случае: когда надо перегнать на винчестер поцарапанный диск. Перед копированием можно заполнить ID3-теги для будущих файлов или получить их из бесплатной онлайновой базы **freeDB** (***www.freedb.org***).

Помимо рипования CDDA-треков, CDex умеет сжимать музыку в любой формат или наоборот — перегонять сжатые файлы в формат WAV. Только надо, чтобы нужные кодеки были установлены в системе (в комплекте с программой идут кодеки **Lame** и **Ogg Vorbis**).


ORLSOFT MPEG EXTENSION

Впрочем, кодировать музыку CDex'ом не очень-то удобно. Для этих целей больше подойдет не очень известная, но очень удобная программа **OrlSoft MPeg eXtension**. На ней так и хочется повесить ярлык «сделано для людей». Программа поддерживает все популярные ныне форматы (MP3, OGG, MP4/M4A, WMA, MPC, APE, FLAC и, разумеется, WAV — все кодеки, кроме WMA, входят в комплект), есть встроенный (и весьма недурной) редактор ID3-тегов и куча настроек кодирования. Если заморачиваться с настройками не хочется, пользуйтесь предустановками. Составлены они при всемерной поддержке головного мозга (что неудивительно, ведь автор программы — звукорежиссер), так что в подавляющем большинстве случаев использовать что-то другое смысла нет.

Единственное, что огорчает, — несколько странная лицензия. По идее, программа бесплатная, но спустя месяц она все равно перестанет работать и потребует либо зарегистрироваться, либо... скачать ее с официального сайта еще раз.

Кому не хочется устанавливать сразу две программы для схожих в общем-то целей, могут попробовать **CDGrabber**. Им одинаково удобно и копировать, и конвертировать музыку. Все необходимые настройки на месте (режима для маньяков, конечно, нет, но в остальном все очень даже прилично), поддержка базы freeDB — в наличии, встроенные кодеки — есть, даже модуль записи аудиодисков присутствует. Зато нет многих полезных мелочей вроде пакетной обработки тегов или нормальной поддержки сторонних (то есть не идущих в комплекте с программой) кодеков. Ну и ошибочки иногда показываются на глаза. Например, нельзя напрямую конвертировать MP3 в тот же самый формат, но с более низким битрейтом (вылезет ошибка). Приходится вручную перегонять в WAV и только потом в MP3.

Схожим образом работает **GX::Transcoder**, но выглядит получше, да и возможностей у него больше, чем у CDGrabber. Без багов, правда, тоже не обошлось. Во-первых, в программу встроен невероятно глючный проигрыватель: он вообще не слушается пользователя и в произвольный момент времени (не доиграв до конца) перепрыгивает на следующую композицию из списка. Возможно, это только у нас такая ерунда происходит, но факт есть факт: если есть у нас, значит — может быть и у кого-то еще.

Ну и второе — ужасный перевод на русский язык. Кто-нибудь может объяснить, почему здесь пункт Settings (настройки) переведен как «Музыка на слова» (при чем тут это вообще?), проигрыватель обозван «Игроком», а Event Log (лог событий) мутировал в «Случай Лесные разработки» (тут мы окончательно выпали в осадок и сменили язык интерфейса обратно на английский)? Слава богу, что это не критичные баги. Сама же программа работает стабильно и свои обязанности выполняет хорошо.

Использовав описанные выше программы, мы скопировали на жесткий диск несколько альбомов и сжали их для экономии места. Работа закончена? Для многих — да. Но не для всех. Ведь полученную запись можно подредактировать: убрать тишину в начале и конце трека, увеличить/уменьшить громкость звучания, наложить парочку эффектов, спеть дуэтом с любимым исполнителем... Если вам все это нужно, устанавливайте **Audacity**. Это бесплатный звуковой редактор, да еще и на русском языке.

AUDACITY

Вначале обилие всяких кнопочек и графиков пугает, но все это не так сложно, как выглядит. Редактирование аудио мало чем отличается от редактирования текста. Посередине окна — график загруженной композиции. Выделив нужный участок, мы можем применять к нему эффекты, удалить его, копировать, а затем вставить в другое место мелодии (ну и так далее).

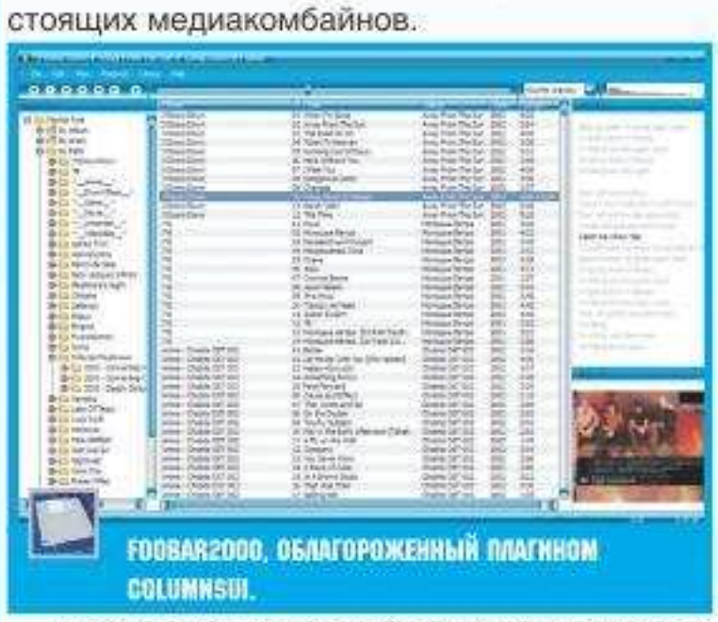
Чтобы спеть дуэтом с Аллой Пугачевой, достаточно лишь наличие микрофона и звуковой карты. Врубаем запись звука и песню (в наушниках, чтобы не перекрывалось с голосом), изображаем пение в микрофон, накладываем получившееся на оригинальный файл — вуаля!

Еще один популярный редактор называется **mp3DirectCut**. Он намного проще предыдущей программы. Фактически все, что вы можете с его помощью, так это проделать стандартную тройку операций «вырезать-копировать-вставить», изменить громкость трека, найти паузы в звучании и создать простое затухание/нарастание выделенной области (самое логичное — использовать в начале и в конце трека, если это необходимо). Для повседневных нужд всего этого более чем достаточно. И, кстати, программа также переведена на русский язык, что не может не радовать.

Ну и совсем уж простая штука — **mpTrim**. Это даже не редактор, а утилита для приведения музыкальных файлов в порядок. Она автоматом обрежет тишину в начале и конце трека, подберет оптимальную (на ее вкус, который может не совпадать с вашим) громкость звучания и поможет создать нарастание/затухание громкости на концах композиции. Прикрутить бы сюда еще и пакетную обработку файлов — было бы вообще замечательно.

НЕ «ВИНАМПОМ» ЕДИНЫМ

Переходим к самому главному: чем слушать все то, что мы риповали, конвертировали и редактировали чуть раньше? Мы прекрасно понимаем, что большая часть читателей пользуется известным плеером **Winamp** (всегда лежит на нашем **DVD** в разделе «**Софт**» ➡ «**Игроманский стандарт**»). Если вы принадлежите именно к этой части аудитории и при этом всем довольны, то написанное ниже вряд ли покажется вам интересным. Если же что-то в «Винампе» вас не устраивает, читайте дальше: мы подобрали внушительный набор альтернативных проигрывателей — от совсем крошечных и простых до настоящих медиакомбайнов.


FOOBAR2000, ОБЛАГОРОЖЕННЫЙ ПЛАГИНОМ COLUMNSUI.

Прежде всего расскажем об уже довольно известной разработке: плеере под названием **Foobar2000**. Первым он стоит еще и потому, что я и сам предпочитаю его в повседневной работе (ну как не рассказать о любимце в первую очередь?).

Уважают Foobar2000 прежде всего за качественный звук. Особенно он хорош, если поставить плагины **ASIO** или **Kernel Streaming**, которые выводят звук в обход стандартного микшера Windows (эти и многие другие плагины ищите на **нашем DVD**). Правда, надо четко уяснить, что качество звука напрямую зависит от вашей звуковой карты и (в первую очередь) от акустики. Разницы между «Винампом» и «Фубаром» на пищалках за 300 рублей не услышишь, как ни старайся, а вот если есть хотя бы обычный музыкальный центр или хорошие наушники, разница будет заметна невооруженным ухом.

Еще одна удобная фича «Фубара» — закладки с плейлистами в окне программы. Чтобы переключиться на другой плейлист, достаточно щелкнуть по одной из них мышкой. В плюсы запишем и широкую настраиваемость всех элементов плеера. Правда, придется почитать справку.

Минусы у Foobar2000 тоже есть (куда ж без них). Самый главный — ужасная реализация музыкальной библиотеки. Пользоваться ею банально неудобно. С другой стороны, благодаря системе плейлистов она особо и не нужна. К тому же интерфейс «Фубара» можно заметно накрутить плагинами. Самый лучший из них — это, бесспорно, **ColumnsUI**. Все это выглядит, конечно, неказисто (до шкурок «Винампа» здешним красотам как до Луны пешком), но зато практично.

Если вам по душе медиакомбайны, умеющие делать с музыкой почти все, непременно обратите внимание на **jetAudio**. Выглядит плеер очень красиво и стильно, а уж до чего навороченный... jetAudio играет музыку и видео, умеет сворачиваться в маленькую панельку (которую можно прилепить сверху или снизу экрана на манер панели задач), может записывать звук из внешнего источника, риповать диски, конвертировать файлы и редактировать теги.

JETAUDIO

Все бы хорошо, но есть два досадных момента. Первое — в бесплатной версии не дают попробовать 32-битное звучание (только 16-битное, как в Windows). И второе — в бесплатной, опять же, версии, нельзя конвертировать музыку в MP3. В любой другой формат — ради бога, а вот для MP3 — извольте раскошелиться на 30 баксов.

SPIDER PLAYER

Чуть меньший спектр возможностей, но зато возможностей полноценных, предлагает **Spider Player**. В прошлом он изрядно подпортил себе репутацию встроенным рекламным модулем, но сейчас автор его благоразумно убрал.

Внешне плеер выглядит не так гламурно, как jetAudio, но управлять им не в пример удобнее: интерфейс не перегружен бесполезными кнопками, а те, что есть, имеют понятные обозначения. В программу встроены конвертор, простенький CD-граббер и редактор лирики. 32-битное звучание, кстати, тут предлагается оценить на халяву. На слух оно ничуть не хуже, чем в том же Foobar2000.

Рекордсмен по числу поддерживаемых форматов — **DeliPlayer**. Он умеет проигрывать больше 230 (!) форматов аудиофайлов, в основном разного рода трекерную музыку. Но выглядит при этом плеер как сама смерть. За таким вот видом скрывается, между прочим, немало возможностей (на скриншоте — сам плеер и несколько дополнительных окон), да и звучит DeliPlayer прилично. Но как же неудобно всем этим пользоваться! Автору надо бы серьезно поработать над интерфейсом программы (хотя бы прикрутить к редактору плейлистов кнопочки «добавить» и «удалить»).

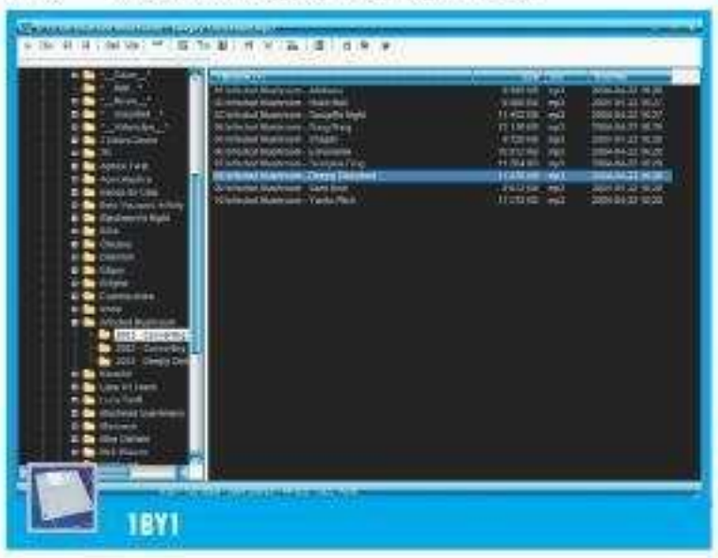
DELIPLAYER — САМЫЙ ГОТИЧНЫЙ ПЛЕЕР.

XMPLAY — МАЛЕНЬКИЙ ПРОИГРЫВАТЕЛЬ С ПОДДЕРЖКОЙ СКИНОВ.

Для прослушивания трекерной музыки (MO3, IT, XM, S3M, MTM, MOD и др.) рекомендуем использовать проигрыватель **XMPlay**, созданный изначально именно для этих форматов. Трекерная музыка звучит здесь просто великолепно — лучше, чем в любом другом плеере (а они почти все так или иначе ее поддерживают). Привычные файлы (MP3, OGG, WMA, WAV...) слушать проигрывателем тоже можно — качество будет на высоте. Добавьте сюда поддержку плагинов (их много, и они здорово расширяют возможности программы), скинов (все это богатство, само собой, есть на нашем **DVD**) — и получите отличный плеер, не обремененный лишними функциями. XMPlay не требует инсталляции и будет работать хоть с дискеты — объем дистрибутива едва переваливает за отметку 330 Кб.

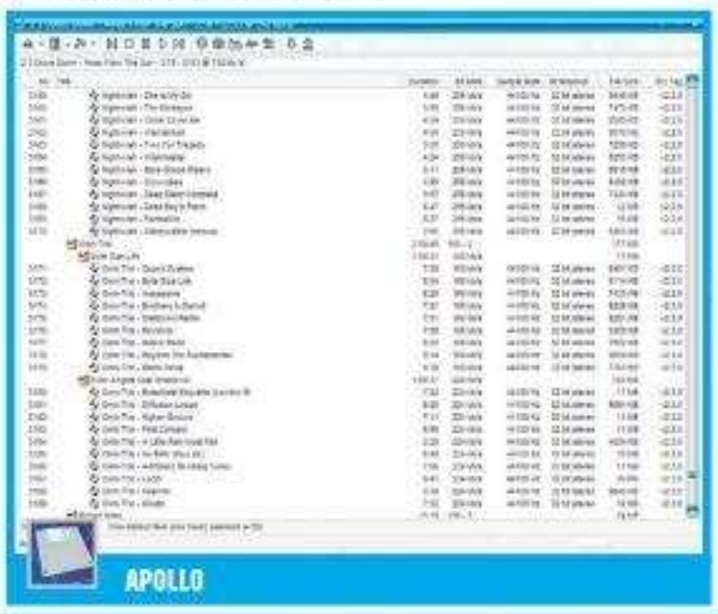
■ ■ ■

В заключении не забудем и про минималистов. Для них у нас есть сразу два проигрывателя: **1by1** и **Apollo**. Первый из них — совсем-совсем простой: работает без плейлистов, то есть играет все файлы подряд из указанной папки. На удивление удобное решение — многим может понравиться.


1BY1

Второй проигрыватель уже посложнее: с приятным глазу интерфейсом и поддержкой плагинов. Единственный его недостаток — слишком долгое открытие больших плейлистов при стандартных настройках.

Все описанные в статье программы и плагины вы, разумеется, найдете на нашем диске в разделе «Софт». ■


APOLLO

На DVD

СОФТВЕРНЫЙ НАБОР

ГВОЗДЬ НОМЕРА

NASA WORLD WIND 1.3.5

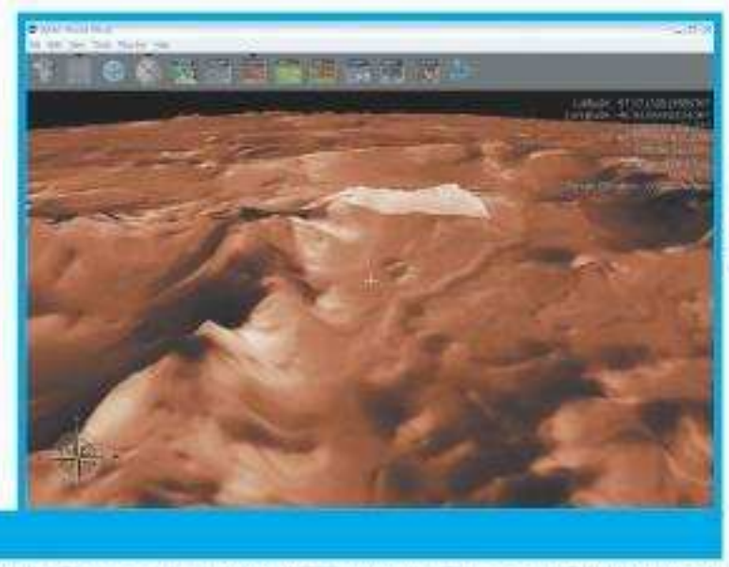
Разработчик: NASA
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: *http://worldwind.arc.nasa.gov*

NASA World Wind — самый подробный глобус, какой только можно найти. Наша планета (да и не только наша, но об этом ниже) предстает перед нами в полном 3D, а значит, ее можно вращать, приближать и удалять так, как вам вздумается. Если приблизить камеру, программа начнет подгружать из интернета более детальные текстуры поверхности, а если опуститься до высоты птичьего полета — спутниковые фотографии того места, куда указывает камера. К сожалению, детальных изображений Земли не так много, как хотелось бы.

Помимо нашей родной планеты, можно прогуляться по Луне и Марсу. Есть поиск (городов, улиц, даже зданий) и политическая карта Земли, а также куча фильтров отображения для всех трех небесных тел.

Учтите, что для загрузки фотографий и текстур понадобится быстрое (и желательно безлимитное — трафик улетает на счет раз) соединение с интернетом.

Рейтинг: 10



NASA WORLD WIND 1.3.5

СВЕЖАТИНА!

7-ZIP 4.43 BETA

Разработчик: Игорь Павлов
Язык: английский, русский, украинский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: *www.7-zip.org*

7-Zip — архиватор, как нельзя лучше подходящий игрокам. При сжатии игровых файлов (сохранений, например) он на голову превосходит практически все существующие ныне архиваторы, включая **WinRar**. В остальных случаях результаты примерно одинаковые. А вот интерфейс у 7-Zip ужасный. Нельзя даже перетащить файлы из одной папки в другую, приходится пользоваться кнопками «Копировать» и «Переместить». С другой стороны, 7-Zip встраивается в контекстное меню «Проводника», так что основное окно программы, в принципе, не нужно.

Конечно, заменить WinRar этот архиватор пока не в состоянии, но в некоторых случаях файлы он сжимает лучше. Так что если для вас самое важное — это размер полученного архива, то 7-Zip вам наверняка понравится.

Рейтинг: 7

ADVANCED WINDOWSCARE V2 PERSONAL

Разработчик: iObit
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: *www.iobit.com/AdvancedWindowsCarePersonal/index.html*

Одна из самых лучших бесплатных программ для решения всех и всяческих проблем. Очищает компьютер от шпионов и рекламы, защищает систему от их посягательств в будущем, чистит реестр, оптимизирует работу Windows и удаляет временные файлы. Согласитесь, внушительный набор.

Из всех модулей **Advanced WindowsCare** нам больше всего понравился менеджер автозагрузки. Он выводит список всех стартующих вместе с Windows программ, разделяет их на две группы (известные и неизвестные) и дает к известным подробные комментарии: что это за программа, зачем она запускается, можно ли ее отключить и т.д. Описания неизвестных процессов утилита ищет на специальном сайте.

В итоге получилась замечательная «швабра» на каждый день. Единственная проблема — языковой барьер: найти русификатор к программе так и не удалось.

Рейтинг: 10

ALTDESK 1.7.0

Разработчик: Gladiators Software
Язык: английский, русский, украинский
Тип распространения: условно-бесплатно
Цена: 150 руб.
Способ оплаты: квитанция Сбербанка, банковский перевод, кредитная карта, WebMoney, Яндекс.Деньги, КредитПилот, Рапида
Сайт: *www.astonshell.ru/altdesk*

AltDesk пригодится тем, кому мало одного рабочего стола. Программа позволяет создать столько рабочих столов, сколько душе будет угодно. На каждый из них можно поместить свои иконки и открыть нужные приложения (чтобы они не путались под рукой на основном экране). Переключение между столами осуществляется с помощью плавающей панельки либо горячими клавишами. Второй способ, кстати говоря, очень удобен. Открываешь на одном экране что-нибудь рабочее-учебное (реферат, энциклопедию), а на другом — любимую игру, и... Дальше объяснять, надеемся, не надо.

Рейтинг: 9

ASHAMPOO BURNING STUDIO 6.30

Разработчик: ashampoo GmbH & Co. KG
Язык: английский, русский
Тип распространения: условно-бесплатно
Цена: $29,99
Способ оплаты: кредитная карта, чек, наличные, PayPal
Сайт: *www.ashampoo-root03.com/webcache/html/1/product_2_0710_.htm*

Всем известный пакет для записи дисков **Nero** разросся до совсем уж неприличных размеров (последняя версия весит 195 Мб и включает в себя аж 18 утилит). Напрашивается вопрос: кто-нибудь пользуется хотя бы десятой частью всех возможностей программы? Скорее всего, таких людей немного. С другой стороны, возможностей бесплатных программ такого рода рядовому человеку может и не хватить.

Тогда на сцену выходят «легковесы»: платные, но зато функциональные программы, да еще без лишних наворотов. К таким и относится **Ashampoo Burning Studio**. Утилита проста как пробка, но тем не менее умеет записывать все виды CD, DVD и Blu-ray-дисков, выдирать музыку с компактов, работать с образами и делать резервные копии файлов. Просто, легко и удобно.

Рейтинг: 8

ADVANCED WINDOWSCARE V2 PERSONAL

ALTDESK 1.7.0

ASHAMPOO BURNING STUDIO 6.30

ASHAMPOO FIREWALL 1.10

FLOCK 0.7.6

ICONUTILS 4.12

О РАЗДЕЛЕ

«Софтверный набор» — раздел на нашем DVD, где публикуются разного рода программы. В журнале они снабжены укороченными, а на DVD — развернутыми описаниями и иллюстрациями.

В состав **«Софтверного набора»** входят рубрики **«Гвоздь номера»** (лучшая программа во всей подборке, она всегда бесплатна), **«Свежатина!»** (тоже в основном бесплатные утилиты) и **«Игроманский стандарт»** (самые важные программы, которые мы выкладываем постоянно или с некой периодичностью, а также их обновления). В него входят: **Ad-Aware, Alcohol 120%, DAEMON Tools, Adobe Flash Player, Adobe Reader (в комплекте с Adobe Reader SpeedUp), DirectX 9.0c, DivX, DOSBox** (в комплекте с **D-Fend**), **Download Master, Fraps, Kaspersky Antivirus Personal 6, ICQ (Lite 5.10** и **Pro 2003b), K-Lite Mega Codec Pack, Light Alloy, Microsoft .NET Framework 2.0, Process Explorer, QuickTime, RAD Video Tools, Spybot — Search & Destroy, Total Commander, Unlocker, VobSub, Winamp** и **WinRAR**.

«Софтверный набор» также включает в себя все программы, которые упоминаются нами в обзорах софта на соседних страницах.

Если вам есть что нам предложить или посоветовать для размещения на DVD, пишите на ***soft@igromania.ru***!

ASHAMPOO FIREWALL 1.10

Разработчик: ashampoo GmbH & Co. KG
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www.ashampoo.com/frontend/products/php/product.php?idstring=0050&session_langid=2***

Файервол от компании **Ashampoo**, недавно переведенный в разряд бесплатных продуктов. Больше всего он подходит новичкам: красивый интерфейс, минимум настроек, удобные всплывающие окошки с выбором действия, когда какая-то программа пытается вылезти в интернет. С другой стороны, **Ashampoo Firewall** не прячет ваш компьютер от хакеров (невидимыми становятся только самые популярные у хакеров порты). Это не значит, что система остается незащищенной перед атаками (порты хоть и видимы, но закрыты), однако все-таки лучше, когда компьютер совсем не отвечает на действия взломщика, чем показывает фигу, раззадоривая хакера.

Рейтинг: 7

AUSLOGICS DISK DEFRAG 1.0.3.173

Разработчик: AusLogic
Язык: русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www.auslogics.com/disk-defrag/ru***

Всем известно, что дефрагментатор, поставляемый вместе с Windows, невероятно медленный и не очень хорошо справляется со своими обязанностями (файлы исправно дефрагментирует, а вот пустое место между ними не убирает). **Auslogics Disk Defrag** решает одну из этих проблем: скорость его работы в разы превышает скорость стандартного дефрагментатора. Вторая проблема, увы, осталась: качество самой дефрагментации сильно не дотягивает до результатов работы платных программ, вроде **O&O Defrag** или **Perfect Disk**. Впрочем, Auslogics Disk Defrag бесплатен и в любом случае лучше стандартной утилиты Windows.

Рейтинг: 7

FILEZILLA 2.2.28

FOLDER SIZE 1.4

BWMETER 2.6.0

Разработчик: DeskSoft
Язык: английский
Тип распространения: условно-бесплатно
Цена: $30
Способ оплаты: кредитная карта, банковский перевод, PayPal
Сайт: ***www.desksoft.com/BWMeter.htm***

Программа для учета локального и интернет-трафика. В отличие от многих других подобных утилит **BWMeter** при помощи фильтров умеет различать пакеты, отправленные по глобальной или локальной сетям. Поэтому подсчет мегабайт ведется очень и очень точно. Результаты измерений могут быть представлены как в виде чисел, так и в виде графиков (более наглядно).

Рейтинг: 8

FILEZILLA 2.2.28

Разработчик: Tim Kosse
Язык: английский, русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***http://sourceforge.net/projects/filezilla***

Бесплатный и, по мнению многих, самый лучший (хотя это спорно, ведь есть еще **CuteFTP**) клиент для работы с FTP-серверами. Программа слегка пугает своим кривоватым интерфейсом, но уж с функциональностью у нее полный порядок, равно как и с простотой использования. Вбиваете нужный адрес, логин и пароль в специальном менеджере — и вот вы уже на нужном сервере. Естественно, поддерживаются закачка в несколько потоков и возобновление прерванных ранее загрузок.

Рейтинг: 8

FLOCK 0.7.6

Разработчик: Flock
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www.flock.com***

Веб-браузер на базе **Mozilla Firefox**. От «Лисы» отличается несколькими дополнительными функциями. Во-первых, тут есть возможность управлять своими фотоальбомами на парочке онлайн-сервисов (**Flickr** и **Photobucket**). Во-вторых, можно делать записи в блогах, минуя их веб-интерфейс. В-третьих, есть сервис обмена закладок из «Избранного» между интернетчиками (сомнительная финтифлюшка, честно говоря). И, в-четвертых, в программу встроен удобный и весьма симпатичный RSS-агрегатор.

Платить за все это придется скоростью: **Flock** субъективно работает медленнее своего прародителя. Справедливости ради скажем, что браузер молодой и в будущем скорость наверняка станет выше.

Рейтинг: 7

ICONUTILS 4.12

Разработчик: Aha Soft
Язык: английский
Тип распространения: условно-бесплатно
Цена: 299 руб.
Способ оплаты: квитанция Сбербанка, банковский перевод, кредитная карта, WebMoney, Яндекс.Деньги, КредитПилот, Рапида, e-port, X-card, FakturaPay, наличные
Сайт: ***www.aha-soft.com/rus/iconutils/index.htm***

Пакет из четырех программ, позволяющий создавать (или редактировать готовые) иконки и курсоры. В комплект входят следующие утилиты.

IconLover — самый главный инструмент художника и самая главная ценность набора **IconUtils**. Именно здесь создаются все ваши шедевры. Можно либо начать с чистого листа, либо найти и открыть любую иконку или курсор, а затем чего-нибудь к ним подрисовать.

Any to Icon конвертирует любые изображения в иконки, а **Icon to Any** — любые иконки в изображения. Зачем для этого сделали две утилиты — бог его знает, но раз надо, значит, надо.

AhaView — просмотрщик картинок и простенький редактор. Здесь он для того, чтобы подправить изображения (вырезать из них нужный кусочек или там эффект какой прикрутить) перед их использованием в IconLover.

В целом, IconUtils — весьма и весьма достойное решение для иконокурсорописцев. Жаль только, что не бесплатное.

Рейтинг: 8

INQUIRY STANDARD EDITION 1.4.339

Разработчик: MetaProducts
Язык: английский, русский
Тип распространения: условно-бесплатно
Цена: 400 руб.
Способ оплаты: квитанция Сбербанка, банковский перевод, кредитная карта, WebMoney, Яндекс.Деньги, КредитПилот, Рапида, e-port, X-card, FakturaPay, наличные
Сайт: ***www.metaproducts.com/mp/Inquiry_Standard_Edition.htm***

Программу **Inquiry** создала компания, разработавшая всем известный **Offline Explorer**. Задачи у них тоже схожие: Inquiry специализируется на сохранении веб-страниц и их просмотре в оффлайновом режиме. Отличие в том, что Inquiry сохраняет именно отдельные страницы (а также выделенный текст, картинки и флэш-анимацию), а не целые сайты.

Пользоваться утилитой невероятно удобно. После инсталляции в браузере поселяют-

INQUIRY STANDARD EDITION 1.4.339

PHOTOFILTRE 6.2.6

XP TWEAKER 1.53

ся несколько кнопок, с помощью которых можно проделать все необходимое. Один клик — и страница сохранена, причем сохранять можно не только в стандартный HTML-файл, но и в CHM (файл справки), MHT (архив) или даже EXE (для просмотра на любой системе без всяких сторонних программ).

Рейтинг: 9

KEYBOARD MANIAC 4.21

Разработчик: bazzzman
Язык: английский, русский, украинский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: *www.new-horizon.ru/keyman*

Менеджеров горячих клавиш — море разливанное. Совсем немногие из них умеют работать с мультимедийными кнопками клавиатур (кто не в курсе — это кнопки управления браузером, проводником, проигрывателем и т.п.). **Keyboard Maniac** как раз из таких. Приятный интерфейс и простота настройки делают свое дело: от программы приходишь в полный восторг. Потом, правда, понимаешь, что ей еще есть куда расти. В частности, уже написанных команд в ее базе довольно немного: управление плеером, окнами, запуск некоторых программ. Остальное (если оно, конечно, нужно) придется писать самому, а это уже осилит не каждый.

Рейтинг: 8

LEECHGET 2006 BUILD 1650

Разработчик: Martin Albiez
Язык: английский, русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: *www.leechget.net*

Легкий, быстрый и надежный менеджер загрузок. Умеет все, что должен уметь хороший download-менеджер: интегрируется в браузер, подцепляет практически любые файлы, качает в несколько потоков, загружает файлы по расписанию, имеет встроенный FTP-клиент. Словом, лапочка. Он, конечно, не такой навороченный, как **Download Master** из нашего «Игроманского стандарта» (весьма скромные возможности сортировки скачанных файлов, нет поддержки плагинов), зато работает чуточку быстрее.

Рейтинг: 8

PHOTOFILTRE 6.2.6

Разработчик: Antonio Da Cruz
Язык: английский, русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: *http://photofiltre.free.fr/frames_en.htm*

Мощный, но в то же время легкий и функционально насыщенный графический редактор. Идеально подходит для обработки фотографий и рисунков. Здесь для этого есть все: удобный просмотрщик, инструменты для редактирования, несколько эффектов и шаблонов оформления. Программа и справка к ней переведены на русский язык (русификатор лежит на нашем DVD), так что никаких проблем в освоении возникнуть не должно.

Рейтинг: 9

VIDEOLAN 0.8.5

Разработчик: VideoLAN Team
Язык: английский, русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: *www.videolan.org*

Вообще говоря, основное назначение **VideoLAN** — трансляция видео и аудио по локальной сети. Если вы, например, хотите устроить кинотеатр в своей домашней сети, то VideoLAN будет идеальным выбором. Однако большинство пользователей используют программу как обычный видеоплеер. Причина проста: VideoLAN без установки кодеков проигрывает практически любое видео, в том числе поврежденные и недокачанные файлы (все кодеки встроены в программу, оттого она весит почти 8 Мб). Даже если другие плееры выдают ошибку, велика вероятность того, что VideoLAN покажет хоть что-то.

Рейтинг: 9

XP SYSPAD 7.5

Разработчик: xtort.net
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: *www.xtort.net/xtort/xpsyspad.php*

XP SysPad — этакий проводник в самые разные уголки системы. Программа предоставляет доступ чуть ли не ко всем настройкам и скрытым (условно) утилитам Windows. Все это добро распределено по категориям: администрирование (тут рядовому человеку полезна разве что выдиралка лицензионного ключа Windows из недр системы), альтернативная «Панель управления», системные папки (вроде шрифтов, временных файлов и настроек программ), настройки Сети и так далее. Короче говоря, каша получилась еще та. Тем не менее откопать можно такое, чего никогда раньше в системе не видел. Полезно в образовательных целях.

Рейтинг: 7

XP TWEAKER 1.53

Разработчик: xtort.net
Язык: английский, русский, украинский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: *http://xptweak.sourceforge.net*

Качественный бесплатный твикер. Пользуется стабильной популярностью у русскоязычной части интернета благодаря своей продуманности. Удобный интерфейс не даст запутаться: все настройки заботливо разложены по категориям, а в справке даны подробные комментарии к каждому пункту. Если есть голова на плечах, испортить что-то практически невозможно.

Рейтинг: 9

ТАКЖЕ НА ДИСКЕ

Datalog 5.0 — небольшая утилита для каталогизации видеофайлов, расположенных как на локальных, так и на сетевых ресурсах. Программа может с заданным интервалом проверять указанные папки на предмет обновлений.

Folder Size 1.4 наглядно показывает, сколько места занимают файлы и папки на жестком диске. К сожалению, названия каталогов на русском отображает кракозяброй. В остальном — приятная во всех отношениях утилита.

MultiRes 1.58 поселяется в трее и помогает переключать разрешение, глубину цвета и частоту обновления экрана. Удобна как легковесная замена стандартным утилитам **NVIDIA** и **ATI**, если используются они только для вышеуказанных целей.

Registry Monitor 7.03 отслеживает в реальном времени все обращения программ к реестру и показывает их на экране. Если нужно проследить за чем-то конкретным, к вашим услугам различные фильтры.

Roadkil's Unstoppable Copier 2.28 — программа для копирования информации с поврежденных источников. Нечитабельные данные заменяет нулями, что позволяет спасти хотя бы часть информации.

Wallpaper Manager 1.0 — простенький менеджер обоев рабочего стола. С его помощью можно создать несколько коллекций обоев и менять их с указанной периодичностью. Работает без инсталляции.

LEECHGET 2006 BUILD 1650

VIDEOLAN 0.8.5

НА ЭТОТ НОВЫЙ ГОД
ЛУЧШИЙ ПОДАРОК – НЕ КНИГА

реклама

Cars © Disney/Pixar. Licensed by THQ Inc. Developed by Rainbow Studios and AWE Games. AWE Games and its logo are trademarks of AWE Productions, Inc. Rainbow Studios, THQ and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. Disney/Pixar elements © Disney/Pixar, not including underlying vehicles owned by third parties; Dodge®; Hudson Hornet™; © Volkswagen AG; H-1 Hummer®; Model T™; Fiat™; Mack®; Mazda Miata®; Kenworth®; Chevrolet®; Peterbilt®; Jeep®; Mercury™; Plymouth Superbird™; Cadillac Coupe DeVille®; Ferrari®; Fairlane™; Petty®; Sarge's rank insignia design used with the approval of the U.S. Army. Cadillac Range background inspired by the Cadillac Ranch by Ant Farm (Lord, Michels and Marquez) © 1974. Microsoft и Windows являются зарегистрированными товарными знаками Microsoft Corporation. Исключительные права на издание и распространение программы на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежат ЗАО «Новый Диск», 103030 Москва, ул. Долгоруковская, д.33, стр.8, телефон: (495) 933-0726, e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по телефону: (495) 933-0726, e-mail: zakaz@nd.ru. Техническая поддержка: (495) 785-6513, e-mail: help@troll.ru.

Алексей Макаренков

ЧИТАЙТЕ И СМОТРИТЕ

Дамы и господа, сеньоры и сеньориты, мододелы и игростроевцы, будущие девелоперы и 3D-моделлеры! Будьте внимательны — на наш почтовый ящик регулярно приходят вопросы с просьбами выложить на DVD различные программы, текстуры, трехмерные модели персонажей и прочую игрострой-атрибутику. Напоминаем, что все это вот уже много номеров выкладывается нами на диск в разделе «Игрострой».

Раздел состоит из трех постоянных блоков (в ближайшее время планируем расширить до четырех). «Видеоуроки» — это обучающее видео по самым популярным игровым редакторам и по пакетам трехмерной графики, например по 3DS Max и Maya. «Игровое редактирование» — разного рода игровые редакторы, плагины, дополнения и обновления для уже существующих утилит (все то, что описывается в статье «Игровое редактирование», только на диске описания более развернутые). И наконец, «Стройматериалы» — модельки, текстуры, заготовки для персонажей, созданные известными 3D-художниками и вами, уважаемые читатели (как сделать так, чтобы ваша работа попала на DVD, читайте на диске).

А теперь поподробнее о видеоуроках этого номера.

Урок «Мультисплайновое моделирование»

ИНСТРУМЕНТ: 3DS Max

ОПИСАНИЕ: На DVD позапрошлого, октябрьского номера «Игромании» дебютировал цикл видеоуроков по сплайновому моделированию в 3DS Max. Напомним, что суть метода заключается в рисовании плоских линий и в их дальнейшем «выдавливании». В первом уроке мы рассмотрели основные приемы работы со сплайнами и сделали примитивную комнату-коробку — заготовку полноценного интерьера. Сегодня мы разберемся, как создаются различные тела вращения и трехмерный текст.

Помимо этого, мы изучим действие ряда модификаторов, не имеющих прямого отношения к сплайновому моделированию, но жизненно необходимых при оформлении заставок и создании трехмерных персонажей. На каждом этапе работы мы будем текстурировать объекты. Туториал полезен начинающим моделлерам, никаких дополнительных знаний для понимания урока вам не понадобится. Ну разве что вы должны неплохо ориентироваться в интерфейсе 3DS Max, но освоиться с ним несложно, посмотрев любой из предыдущих уроков.

Урок «Основы работы в Maya»

ИНСТРУМЕНТ: Maya 7

ОПИСАНИЕ: Стоило нам начать записывать уроки не только по популярным игровым редакторам, но и по 3DS Max, как вы тут же начали засыпать нас вопросами. Как сделать трехмерную модель, как смоделировать оружие, можно ли создать полноценный игровой уровень в этом популярном пакете трехмерной графики... Мы отлично понимаем, что 3DS Max остается главной программой для работы с 3D-графикой, но свет на ней клином вовсе не сошелся. Любому уважающему себя мододелу просто необходимо знать еще как минимум одну «большую» программу. Чаще всего ей оказывается Maya. Именно о нем мы вам сегодня и расскажем.

В ознакомительном видеоуроке мы рассмотрим основные элементы интерфейса программы, изучим клавиши навигации и научим вас производить простейшие манипуляции с объектами — перемещать, поворачивать их, а также задавать созданным формам стандартные материалы.

Смотреть всем в обязательном порядке. Если пропустите этот урок, то ничего не поймете в последующих, в которых мы будем изучать моделирование сложных конструкций.

Урок «Создание новых моделей для TES 4: Oblivion»

ИНСТРУМЕНТ: 3DS Max, Adobe Photoshop, NifSkope, TES 4: Oblivion Constructions Set

ОПИСАНИЕ: После небольшого перерыва мы продолжаем публикацию уроков по модифицированию **The Elder Scrolls 4: Oblivion**. Сегодня мы поговорим о том, как импортировать в Oblivion модели оружия и брони, созданные в 3DS Max.

Материал разделен на несколько логически связанных частей. На первом этапе работы мы разберемся, как создать новое оружие, и оптимизируем его под Oblivion — проведем масштабирование заготовки так, чтобы она была максимально похожа на оригинальные игровые модели оружия. Вторая часть урока посвящена подготовке графических материалов для текстурирования заготовки. Мы расскажем, куда нужно поместить свои арты, а также переведем все изображения в понятный для TES 4 формат. После этого мы экспортируем модели в формат .nif и отредактируем сохраненный файл в редакторе NifSkope. В завершение — подгрузим свежеиспеченный объект в конструктор TES: CS и поместим его на уровень.

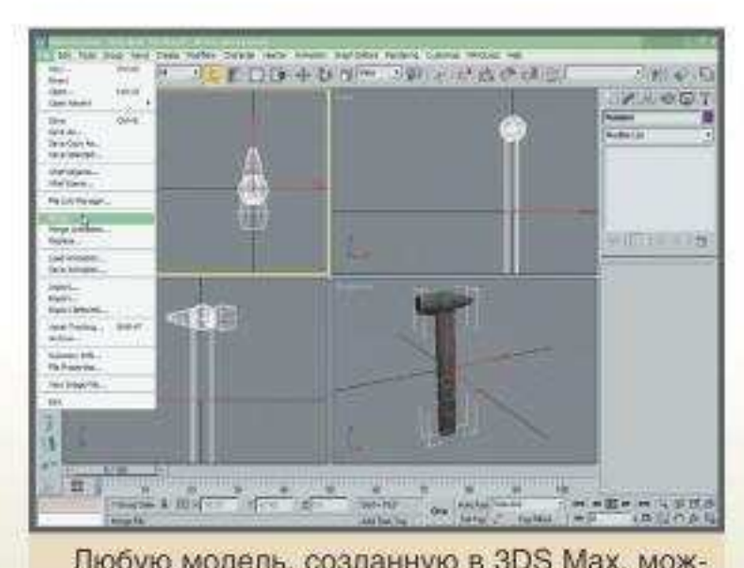
Данный урок мы создали в первую очередь для тех пользователей, которые хотят сделать тотальную модификацию Oblivion, но при этом никогда раньше не работали с редактором TES 4. Внимательно изучив материал, вы сможете заменить практически все объекты игры на модели собственного производства. Причем речь идет не только об орудиях убийства, но и о персонажах, архитектурных сооружениях и других игровых конструкциях.

Также мы выложили на диск все инструменты, необходимые для изменения игры (разумеется, за исключением 3DS Max и Adobe Photoshop). ■

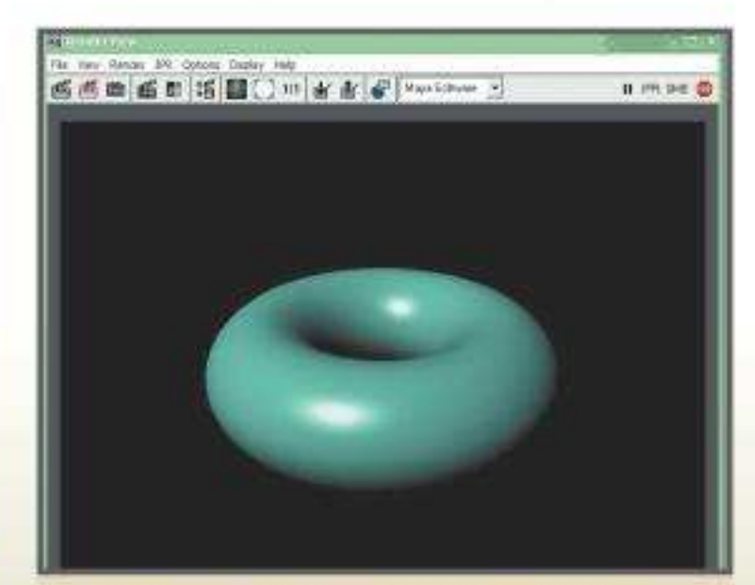
Стройматериалы

Напоминаем, что на нашем DVD в рубрике «Игрострой» каждый номер публикуется раздел «**Стройматериалы**». Мы выходим на связь с 3D-моделлерами и получаем разрешение выложить на диск их работы (модели и текстуры). Вы можете использовать их при создании своих собственных бесплатных игр и модификаций, только не забывайте сохранять копирайты.

Если вы хотите, чтобы ваша модель тоже была размещена на нашем диске, присылайте ее на новый электронный адрес ***stroimat@igromania.ru***. Подробнее о том, как оформить письмо, можно прочитать на диске в соответствующем разделе. Благодарим всех моделлеров, принявших активное участие в формировании подборки.



Любую модель, созданную в 3DS Max, можно импортировать в Oblivion. Но перед этим объект необходимо оптимизировать.



Освоение Maya мы начинаем с малого: учимся лепить простенькие «бублики».

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (495) 737-92-57,
Факс: (495) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

YOU ARE EMPTY

"Ураганный шутер в декорациях
советского тоталитаризма.
Такого ты еще не видел!"

PC Игры.

Реклама

1С® ФИРМА "1С"

© 2006 ЗАО "1С". Все права защищены.
© 2006 Mandel Art Plains. Все права защищены.
© 2006 Digital Spray Studios. Все права защищены.

DIGITAL SPRAY STUDIOS
MANDEL ARTPLAINS

ОСОБЕННОСТИ ЛОКАЛИЗАЦИИ
КАК ПЕРЕВОДИЛИ «ГОТИКУ 3»

ЧАСТЬ 2

В прошлом номере «Игромании» мы вместе с локализаторами «Готики 3» из компании GFI начали разбираться, как переводятся на русский язык зарубежные игры. Насколько это вообще сложно, сколько понадобится человек, по какому принципу проводится адаптация текста и звука. Сегодня мы двинемся дальше и попытаемся разобраться в особенностях локализации игр жанра RPG и в том, насколько важно сделать хороший перевод.

А жанров много разных

Локализация игр различных жанров сильно отличается. Одно дело перевести какую-нибудь стратегию с небольшим количеством сюжетных вставок: текста немного, из озвучки — только реплики юнитов. Совсем другое дело — полностью адаптировать ролевую игру, в которой тысячи диалогов, разветвленная квестовая сетка (да и сами квесты часто пересекаются, а значит, это нужно отследить и перевести так, чтобы игрок уловил связь), множество персонажей, каждый из которых говорит уникальным голосом.

ИГРОМАНИЯ Каковы особенности локализации ролевых игр? Есть ли какие-то принципиальные отличия от адаптации игр других жанров?

[Максим Сухов]

Отличительная особенность локализации RPG — большое количество главных персонажей, второстепенных героев и невероятное количество диалогов. Мы сотрудничаем с хорошими актерами, которые могут разными голосами говорить за нескольких разных героев. Хороший актер способен 10-15 персонажей сделать разноголосыми, интересными и убедительными, чтобы тем самым сэкономить наше время и время студии.

Еще одна особенности локализации RPG заключается в том, что необходимо разбираться, какая фраза в какой момент должна быть сказана и с какой интонацией произнесена. Это уже зависит от создателей — насколько тщательно они поработают над составлением локкита и насколько из него будет ясно, в каком контексте говорится та или иная фраза. В случае с Gothic 3 разработчики постарались на славу — описаны и эмоции, и ситуации, и интонации.

Также многое зависит от профессиональной интуиции актера и звукорежиссера, поскольку в большом объеме текста можно ошибиться, не понимая, к чему говорится определенная фраза и в каком контексте.

При съемках фильма очень важно, чтобы актер вжился в роль, почувствовал все нюансы жизни своего персонажа. Только в этом случае он сыграет хорошо или даже гениально. При переводе фильмов ситуация несколько иная. Практики говорят, что хороший актер может и без глубокого вживания в роль сделать хорошее голосовое сопровождение. Интересно, а как обстоят дела при озвучивании игр? Нужно ли актерам вживаться в роли компьютерных героев?

ИГРОМАНИЯ Насколько актер, озвучивающий персонажа, погружается в роль? Кто-то объясняет ему, что за герой будет появляться на экране при звучании голоса? Или просто дается набор фраз, которые нужно наговорить в микрофон? И нужно ли это вообще — погружаться в роль? Может, достаточно объяснить, с какими эмоциями произносится та или иная фраза?

[Павел Ануфриев]

Мы создаем описание голосов персонажей и их характеристики, исходя из образцов оригинальной озвучки, тематики текста и взаимодействия героя с другими персонажами. Показываем актеру, что это за персонаж, актер пробует озвучить несколько фраз, мы говорим, что актеру нужно изменить, ищем персонажа (то есть подыскиваем голос по самому его описанию и дальше работаем, записывая по фразам).

Вживаюсь в роль

Большинство геймеров представляют себе озвучку игры так: темная студия, актер наговаривает что-то в микрофон, дальше все файлы собираются у локализаторов, которые нарезают их и помещают внутрь игры. Но так ли это на самом деле? Ведь сложно себе представить, чтобы в студии озвучивали, скажем, гомон толпы или крики раненых на виртуальном поле брани. Очевидно, что звук проходит какую-то постобработку.

ИГРОМАНИЯ Опишите, как происходит озвучка диалогов и роликов. Ведь надо арендовать студию, заранее договариваться с актерами, точно рассчитывать время (и деньги, кстати).

[Павел Ануфриев]

Диалогов как таковых не происходит. Каждый герой записывается отдельно: актер в специальном помещении, в дикторской, видит перед собой на мониторе текст с описанием персонажа. Он говорит несколько фраз, используя различные тембры и интонации, мы подбираем голос, которым он в дальнейшем проговаривает отдельные фразы и предложения из диалогов.

Эффект шума толпы записывается таким образом: есть специальная программа,

Озвучка в самом разгаре: вместо клавиатуры профессиональный синтезатор.

Локализаторский отряд GFI: Павел Ануфриев (звукорежиссер), Наталья Грехнева (звукорежиссер) и Ирина Данчеева (корректор).

которая сводит несколько отдельно записанных голосов сразу; проговаривающие обрывки фраз, якобы вынутых из диалога, голоса накладываются друг на друга, создавая при этом ощущение крика толпы или разговора с большим количеством участников, впечатление того, что одновременно разговаривают несколько человек.

Актеру, озвучивающему какого-то персонажа, совсем необязательно читать сценарий, глубоко вживаться в роль: если он профессионал, то по небольшой вводной информации сможет отлично смодулировать голосом необходимую интонацию. Все-таки озвучка — это не кино. Но сами локализаторы... уж им-то детально изучить переводимую игру нужно обязательно. Малейшая ошибка — и идеально выверенная атмосфера рухнет, квесты перепутаются из-за мельчайших ошибок и контекстных неточностей. Получается, что локализатор должен знать игру едва ли не лучше самих разработчиков. Ведь у девелоперов есть возможность работать, что называется, поблочно. А переводить нужно одновременно всю игру!

При переводе сиквелов популярных тайтлов есть и еще одна немаловажная проблема. Первая игра серии, переведенная на русский, задает некий стандарт терминов и имен. Назвали персонажа, скажем, Горлумом, так с этого момента он для всех геймеров и будет Горлумом, а не каким-то Голумом или Гоулом, дракон будет драконом, а не драконидом, злая шавка — злой шавкой, а не облезлой дворнягой. И даже если переводчики первой части игры допустили ошибку, а продолжатели дела все перевели правильно, геймеры могут не принять правильный вариант. Они уже привыкли к ошибке.

До абсурда доходит. Выпускают какие-нибудь пираты свой ужасающий перевод, он расходится по стране многотысячными тиражами. А потом выходит локализация, геймеры вроде бы довольны, и сделано все в разы лучше, чем у пиратов, а что-то не так... Все правильно — мозг привык к жутким исковерканным названиям и не хочет переучиваться. Такая вот психология. Но если в случае с переводом фильмов подобные ошибки встречаются на каждом ходу, то с играми такое бывает куда реже. Локализаторам как-то удается придерживаться одних и тех же названий и имен.

ИМАНИЯ Насколько глубоко изучают мир игры сами локализаторы? В частности, над игрой ведь трудится не один переводчик, и наверняка разные переводчики сталкиваются с одними и теми же названиями. Кто и как следит за тем, чтобы одни и те же термины были переведены одинаково?

[Ирина Данчеева]

Локализаторы погружаются в мир игры настолько глубоко, насколько это позволяют сделать имеющиеся графические, звуковые и тестовые ресурсы, полученные от разработчиков. Чем плотнее и глубже мы понимаем суть и особенности игры, тем качественнее и интереснее получается локализация.

Что касается часто встречающихся терминов и названий, то для таких случаев существует глоссарий, который есть у всех переводчиков, работающих над одним и тем же проектом. За тем, чтобы в финальном переводе употреблялись одни и те же термины, следит корректор. Затем звукорежиссеры внимательно просматривают все тексты перед озвучением.

Дубляж или наложенка?

Одним людям больше нравится, если фильм или игровые ролики полностью дублированы. Другим же, напротив, приятнее, если перевод наложен и не очень громкий: в этом случае слышно оригинальный звук и это якобы способствует погружению в атмосферу фильма или игры.

ИМАНИЯ Вопрос по поводу озвучки роликов и диалогов. Одним людям больше по душе дубляж, а кто-то любит наложенный закадровый перевод. Причем среди любителей «наложенки» есть те, кто любит многоголосый перевод, старающийся передать атмосферу диалога. А кому-то, наоборот, больше нравится монотонный бубляж в духе Володарского, эмоции же такие люди ловят из оригинальной речи, еле слышной за кадром. Какая схема озвучивания оптимальна на ваш взгляд?

[Наталья Грехнева]

Лучше, конечно, отсутствие дублирования голосов — если человек захочет, он может поиграть в оригинальную версию игры и услышать полностью авторский текст, не затененный русскими голосами. Мы же делаем полностью русский продукт, поэтому наши персонажи полностью говорят по-русски, и все титры, подсказки и меню переводятся на русский язык.

Бывает, что мы получаем от разработчиков звуковые дорожки с голосами персонажей, но без шумовых эффектов, без шумовой подкладки. Тогда нам приходится монтировать ее самим на основе оригинальной, чтобы звуковое оформление игры было живым и интересным.

Локализаторы — кто они?

Самая большая загадка для рядовых геймеров — кто же, собственно, переводит игры. Вроде бы есть игра на английском или каком-то другом языке, есть издатель в России, который вдруг р-р-раз — и выпускает адаптированную версию. А переводит-то кто? Отечественные разработчики? Так они же свои игры вовсю делают... Сами издатели? Но они же совсем другим бизнесом занимаются: договариваются, контракты заключают, рекламу продвигают. Они не технари...

Может, есть какие-то специальные студии, которые только тем и занимаются, что выполняют заказы старших братьев издателей? Но тогда кто они? Привлекаемые со стороны сотрудники (аутсорсеры) или какие-то постоянные сколоченные команды, принадлежащие крупным издательским корпорациям?

ИМАНИЯ Как вообще построен локализаторский бизнес? Кто занимается адаптацией игры? Отечественные издатели сотрудничают со сторонними студиями или держат свой штат? Расскажите, как устроена вся эта кухня.

[Максим Сухов]

В компании GFI адаптацией игр занимается отдел локализации студии GFI Russia, в котором работают звукорежиссеры, корректоры, переводчики, художники и тестеры. Для перевода большого количества текста мы обращаемся к внештатным переводчикам, для озвучения приглашаем профессиональных актеров, арендуем студию звукозаписи.

В «Готике 3» будет переведено все до последнего слова, начиная с диалогов главных героев и заканчивая распоследней текстурой с надписью.

Алексей Макаренков

В озвучении «Готики 3» принимают участие практически все актеры, работавшие с предыдущими частями игры: **Сергей Чонишвили** озвучивает главного героя, как и в предыдущих «Готиках», **Дмитрий Полонский** — Мильтона, Ли, Ангара; **Влад Копп** — Даро, Пронтопа, Хансона, Хамида; **Дмитрий Филимонов** — Иностяна, Хенби, Грога, Фазима; **Андрей Ярославцев** — Лестера. В озвучении участвуют также **Всеволод Кузнецов**, **Владимир Вихров**, **Владимир Антоник**, Борис Репетур (запомнившийся многим **Гамовер** из программы «**От винта**»), **Сергей Чихачев**, **Кирилл Радцик** и **Сергей Бурунов**.

Звук записываем в студии **Muza-Games**, специализирующейся на записи звука для компьютерных игр.

Казалось бы, очевидная вещь: работу надо делать хорошо. Чем лучше сделаешь, тем больше поклонников привлечешь на свою сторону. С другой стороны, есть такая замечательная вещь, как соотношение цена/качество, согласно которому совсем уж хорошо делать не надо, если на это требуется много денег. Можно сделать похуже, зато окупится с лихвой.

Наконец, есть еще такая коварность, как монополия. Вот производишь ты, скажем, резинки для трусов. И никто больше во всем мире их кроме тебя не производит — нет у других таких технологий, чтобы резинки производить. Тут уж как не выворачивайся, а будут все производители трусов резинки только у тебя покупать. Ты их можешь делать сколь угодно некачественными, ужасающих расцветок и плохого натяжения — купят, потому что деваться некуда.

Шутки шутками, а с локализациями игр ситуация предельно напоминает монополию. Одну игру переводит и издает обычно один и тот же издатель. А значит, он может решить, что много тратить на адаптацию не нужно, перевести игру кое-как, выкинуть ее на прилавки, а там уже «пипл схавает». И ведь «схавает», никуда не денется. Даже дешевый официальный перевод лучше, чем пиратская отсебятина. А поиграть-то хочется!

Мания На что влияет качество локализации? Ведь если игра популярная, то как бы ни был плох перевод, геймеры игру все равно купят. Поплюются, но играть будут. Может показаться, что качество перевода влияет на доверие к локализатору в целом. Но ведь у нас в стране одну игру выпускает только один издатель (исключения есть, но они редки), и если он подгребает под себя хиты, но плохо переводит, на продажах это практически не скажется. Насколько важно качественно локализовывать игры с экономической точки зрения?

[Максим Сухов] В течение многих лет мы профессионально занимаемся локализацией хитовых проектов. Для нас очень важно мнение игроков, которые приобретают наши локализации, ведь именно для российских игроков мы выпускаем русские версии западных игр. И нам очень приятно, когда наши локализации по достоинству оцениваются главными критиками — игроками.

За нашими плечами огромный опыт работы над многими проектами: мы занимались локализацией «**The Fall: Последние дни мира**», **Panzer Elite Action**, **Myst 4**, **The Punisher**, «**Splinter Cell: Теория хаоса**», «**Act of War: Шок и трепет**», «**Act of War: Государственная измена**», **Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter**, **SpellForce 2: Shadow Wars**.

«Готика 3» — самый ожидаемый проект этого года. Пожалуй, ни об одной PC-игре не говорят так много и ни одну не ждут с таким нетерпением. Мы искренне верим, что переводом мы будем гордиться так же, как «The Fall: Последние дни мира», признанной лучшей локализацией 2005 года по версии журнала «Игромания».

И в завершение разговора самый каверзный вопрос, который старается обходить большинство разработчиков. Почему-то никто не хочет говорить, что почем в игровой индустрии. На Западе все чуть проще: разработчики, по крайней мере, иногда публично объявляют, что такой-то игры за такой-то период было продано столько-то копий. Геймеры могут пострекотать извилинами, умножить число копий на стоимость коробочки и получить сумму, на которую коварный игродел обогатился. Поскрежетать завистливо зубами, но если игра была хорошей, то простить и ждать следующего проекта.

В России про деньги говорят мало. Пожалуй, только в прошлом году на КРИ некоторые разработчики наконец начали, осторожно оглядываясь на издателя и на коллег, называть конкретные цифры. «А вот мы сделали русский квест, потратив столько-то», а вот «Ил-2: Штурмовик» — самый дорогой отечественный проект. Но дальше этого дело пока не идет. Чуть заговоришь о финансах, все прячут головы в панцирь и удивленно моргают глазками: «Какие такие деньги? Как, вы не знали, что в России игры делаются абсолютно бесплатно?»

Мания Для простых игроков сейчас уже не секрет, сколько стоит сделать игру того или иного уровня у нас, в России. Репортажи с КРИ, интервью с разработчиками... в общем, завеса тайны приоткрыта. С локализациями дело обстоит несколько иначе. Про то, сколько стоит перевести игру, мало кто знает (возможно, просто потому, что мало кто этим интересуется). Сколько стоит локализовать игру уровня «Готики 3»?

[Максим Сухов] Дорого.

Вот так всегда. Только-только понадеешься, что кто-то раскроит свои коммерческие тайны, а этот кто-то только коварно улыбается. Впрочем, «дорого» — тоже ответ. По крайней мере, мы будем знать, что перевод сложной игры стоит весьма приличных денег. Есть подозрение, что сравнимых с разработкой какого-нибудь малобюджетного тайтла.

■ ■ ■

Завеса тайны приоткрыта. Вместе с вами мы узнали массу интересного о том, как же переводятся западные игры на «великий и могучий», а заодно разобрались, как шел перевод одной из самых ожидаемых ролевых игр этого года, «Готики 3». Благодарим сотрудников GFI за интереснейший рассказ и надеемся, что эта встреча на страничках журнала не последняя. У нас за пазухой найдется еще немало актуальнейших вопросов, касающихся разработки и перевода компьютерных игр, которые мы в самом ближайшем будущем выхватим и расстреляем в упор еще какого-нибудь специалиста из GFI: пускай делится секретами! ■

Гигантский тролль скоро заговорит на чистейшем русском языке.

Огненная феерия «Готики 3»: разработчики сделали нам красиво, локализаторы сделают нам понятно.

WARHAMMER 40,000™

DAWN OF WAR

DARK CRUSADE™

НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ
Copyright © Games Workshop Limited 2006. Dawn of War, Dawn of War: Dark Crusade, Games Workshop, Warhammer, the foregoing marks' respective logos, and all associated marks, logos, places, names, creatures, races and race insignia/devices/logos/symbols, vehicles, locations, weapons, units and unit insignia, characters, products, illustrations and images are either ®, TM and/or © Games Workshop Ltd 2000-2006. Used under license. All Rights Reserved. THQ, Relic Entertainment and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. © 2006 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Защиту авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Щит". По вопросам оптовых закупок обращаться по тел. (495) 780-90-91, e-mail buka@buka.ru. Компания "Бука". 115230, Москва, Каширское шоссе, 1 (корп. 2)

ИГРОВОЙ КОНВЕЙЕР
ФОРУМ РАЗРАБОТЧИКОВ

В жестких рыночных условиях любое творчество пытаются поставить на поток — писатели пишут книжки одну за другой, киношники делают киноэпопею за полгода... Все подчинено одной цели — получить как можно больше прибыли. Игровая индустрия не исключение. Но стоит ли ставить на поток производство компьютерных игр? Какое влияние оказывает коммерция на игрострой? На эту тему мы сегодня поговорим с создателями виртуальных миров.

Mushroomer — Василий Кашников, менеджер **Temporal Games**;

AG — Макс Тумин, менеджер и геймдизайнер **GFI Russia** (бывшая **MiST land — South**);

ChS — Михаил Пискунов, ведущий сценарист **KDV Games**;

amicus — геймдизайнер и сценарист студии **Lesta**;

Zorich — Александр Зорич, под этим псевдонимом пишут книги фантасты **Дмитрий Гордевский** и **Яна Боцман**;

Feodor — Федор Мукин, директор компании **Arise**;

ilik — Илья Плюснин, генеральный директор **TM HotLava**;

alexartist — Александр Язынин, главный художник **Katauri Interactive**.

Представители «Игромании» **Владимир Болвин**, **Алексей Макаренков** и **Светлана Померанцева** взяли на себя самое сложное — подбивали дебит с кредитом в непростых условиях беседы, когда молчание не считается золотом.

Вечная память героям

ИГРОМАНИЯ Не проходит и дня без новостей о сворачивании каких-то проектов (весьма перспективных), банкротстве издателей (широко известных в прошлом), закрытии игровых компаний (с длинным списком отличных игр за плечами). Не спасают ни имя, ни заслуги. При этом малоизвестные производители казуальных игр порой живут припеваючи. В чем дело?

[amicus]

Кризис перепроизводства — как на Западе, так и у нас. Планка качества неудержимо идет вверх, проекты становятся все дороже, проектов становится все больше. Как результат — очень жесткая конкуренция и очень скромные шансы сорвать банк. Уже пару лет назад сложилась ситуация (у них), что одна-две успешные игры кормят с десяток, скажем так, не очень успешных.

Это у издателя. А у разработчика? Одна неудача, две, три — до свидания, бизнес безжалостен по отношению к заслугам и именам. Вспомним судьбу **Troika Games** — неверно выбранный курс, падение тиражей — и в результате закрытие компании. Мир праху ее.

[Chs]

Вопросы существования компаний — это все бизнес-материи. Непосредственно разработка игр — лишь часть этого существования. Игру недостаточно сделать, ее нужно продать! И хороший маркетинг для успеха компании ничуть не менее важен, чем хорошая игра. Если некий разработчик потерпел неудачу, это вовсе не значит, что он делал плохие и ненужные игры. Хотя существует некоторая общая проблема — удорожание проектов. Часто это связывают с повышением планки качества. Но я бы назвал это повышением планки количества — полигонов, роликов, спецэффектов и так далее.

[Mushroomer]

Стоит добавить, что целью поглощения креативных компаний более крупными иногда становится банальное приобретение рабочей силы, что называется, оптом. Купила, скажем, **Electronic Arts** какую-нибудь **Supergames DS** с уникальными разработками в области киберпанка и бросила ее на создание аддона к **FIFA 2006: Summer of Goals**. И теперь слаженный коллектив Supergames DS дружно штампует футболистов, а киберпанками занимается только в свободное от работы время.

[Zorich]

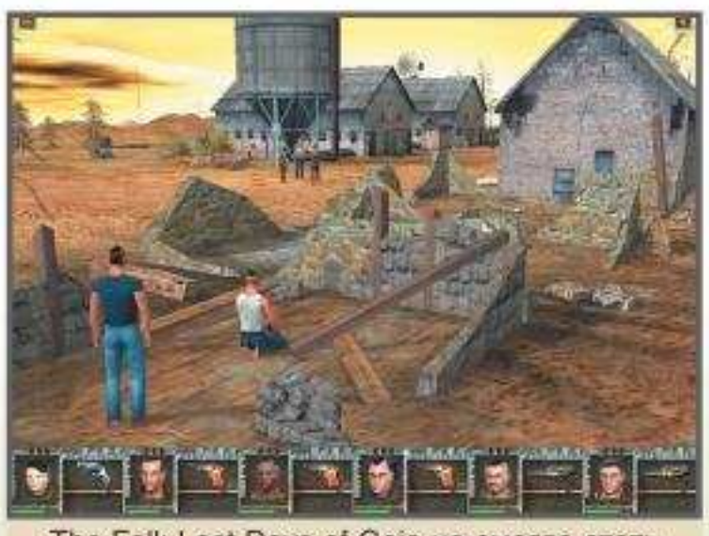
Закрытие хороших игровых компаний происходило раньше и будет происходить всегда. Надо ведь иметь в виду, что закрытие — это вовсе не смерть. Большинство сотрудников всего лишь поменяют место работы. Иногда мы фактически имеем дело с расширением бизнеса, когда на месте одной закрывшейся компании возникают две новые.

Хозяйственный вопрос

ИГРОМАНИЯ Есть ли какой-то выбор между сокращением штата до минимума с прицелом на недорогие массовые игры (как PopCap Games) и фабриками по производству массового продукта (как Electronic Arts)? И как долго просуществуют еще компании с «натуральным хозяйством», в которых 30—50 сотрудников делают все своими руками — рисуют модели, делают анимацию, кодируют движок и все остальное?

[amicus]

Я бы не демонизировал EA. Проскальзывала новость о том, что «электроники» как раз экспериментируют с небольшими творческими командами, которые генерируют идеи необычных игр. То есть они понимают: конвейер без постоянной подпитки инновациями и креативом очень быст-


The Fall: Last Days of Gaia не смогла стать современным Fallout.

ро заклинит. Он остановится. Или уйдет в самокопирование, что в условиях жесткого рынка смерти подобно.

Но выбор есть всегда. Между двумя указанными полюсами располагаются 80% существующих разработчиков и издателей. И в таком виде они смогут продержаться столько, сколько смогут. В теории — переживут EA и новый ледниковый период. На практике же держаться становится все сложнее. Особенно в наших условиях, где рынок постоянно перевернут вверх тормашками.

Lesta как раз студия с «натуральным хозяйством». Причем мы только-только выползли за указанные рамки по численности народонаселения. Повторюсь, просуществовать мы сможем еще очень долго. И не просто сводя концы с концами, но и выпуская при этом игры. Конечно, проблем и у нас хоть отбавляй. С другой стороны, пожаловаться на их отсутствие сегодня не может никто. Нам не хуже и не лучше, чем остальным.

[Feodor]

Между прочим, казуальные игры — это серьезный бизнес, где люди работают с душой и делают штучный товар. Там, к счастью, никаких серьезных перемен пока не наблюдается. Почему-то каждый второй разработчик (и каждый первый геймер) думает, будто делать подобные игры все равно что раз плюнуть, что это несерьезно. Однако в действительности все не так. В американском магазине на полке с играми для PC стоят большие коробки с монструозными **World of Warcraft** и **The Sims**, а рядом с ними — казуальные **Bejeweled** и **7 Wonders**. Это при том, что на витрине всего около 20 коробок.

[amicus]

Согласен. Это вообще параллельный мир. Качественные сравнения с миром больших игр тут делать нельзя. Мы, например, не рискуем пока заниматься этой темой. И не потому, что считаем м-а-а-а-ленькие казуалки чем-то ниже своего достоинства, а потому, что там навыки и скиллы нужны совсем другие. Хиты в этом жанре — это что-то с чем-то. По отточенности геймплея они граничат с японской поэзией!

[ilik]

Интересно, сотрудники **PopCap** стыдятся того, что они столько заработали на казуальных играх? Их Bejeweled настолько интересен, что в него играют и хардкорные игроки. Мне как геймеру нравится порезаться в качественную казуальную игру. Я за то, чтобы эта часть геймдева продвигалась вперед.

Для развития студии существуют клоны, для развития индустрии — эксперименты. Жаль, что рынок не всегда позволяет студиям развернуться в своих опытах. Но тот, кто не боится прощупывать почву в совершенно неожиданных направлениях, в конце концов найдет новую жилу, которая станет основой подражания и новых клонов.

[Chs]

Замечу, чтобы стать фабрикой типа EA, недостаточно сделать выбор. Это вершина, до которой не каждому суждено дойти. А в секторе недорогих массовых игр шансы заработать себе имя и создать котирующийся бренд минимальны. Этот путь не для амбициозных людей.

Конечно, мощный арт-отдел, способный выполнить для игры все мыслимые работы (от концепта до моделей и роликов) — это благо и преимущество для компании. Но его отсутствие — проблема вполне решаемая тем же аутсорсом. В индустрии электронных гаджетов большинство продуктов производится на нескольких заводах в Тайване и Китае. И, по-моему, это общая тенденция. Даже если компания делает «авторские», не «фабричные» игры, то и в этом случае у нее нет особой необходимости содержать полный цикл производства.

Фабрики по производству шедевров

Мания Принципиальный вопрос: можно ли вообще поставить игры на конвейер? Тут, видимо, нужно разобраться, можно ли заставить художника рисовать с душой в короткие сроки, сценариста — выдавать тексты с изюминкой по заказу, геймдизайнера — проектировать интересную игру. Не грозит ли нам при этом повальная серость и однообразие? Кто будет делать шедевры?

[Mushroomer]

На конвейер можно поставить что угодно. Вопрос в том, что будет сходить с конвейера! Есть такое мнение, что продукт нужного качества можно спланировать заранее. Хочешь красивую игру — пусть креативит художник, но его должны ограничивать люди из отдела QA. Хочешь интересную — дайте дорогу дизайнеру, но его при этом пусть регулирует арт-отдел. А вот если нужно получить хорошую игру — работать придется всем. Главное — чувство меры. Это касается как творчества в шедеврах, так и продукции игроштамповочного завода.

[amicus]

Надо понимать, что обычные компьютерные игры не нуждаются ни в рисовании с душой, ни в текстах с изюминкой, ни в интересном геймдизайне. Они нуждаются лишь в исполняемом коде и красочной полиграфии. Это хорошим играм душевный подход жизненно необходим. Поэтому их все меньше, особенно в отечественном геймдеве.

Как ни смешно, но большая часть творческой работы давным-давно довольно жестко регламентируется (по крайней мере, у нас, как у других — не знаю). Даже написание игрового концепта (все остальное не такое творческое по определению) занимает строго определенное время — в зависимости от квалификации дизайнера. Художники, моделлеры и прочие креативные личности тоже работают по плану.

К примеру, модель танка для «**Агрессии**» делается за три дня, модель персонажа для нашего постапокалиптического проекта — 5-7 дней, и далее в том же духе. За графиками сдачи строго следят. Чем не конвейер? При всем при этом самые интересные моменты у нас случаются именно тогда, когда человек отходит немного в сторону от своих непосредственных обязанностей.

Как-то наш программист изучал в свободное время алгоритмы работы игровой физики на примерах из интернета — все это вылилось в корректную физическую модель разрушений для «Агрессии». Художник, увидев, как красиво рушится тестовый домик, загорелся и оптимизировал создание моделей разрушений. И таких примеров масса! Когда людям интересно работать, они и на вдохновение найдут время, и за конвейером будут поспевать.

Скрижали истории

[ilik]

Игровой рынок очень динамичен. Сегодня компания на волне, а завтра мы только вспоминаем о былых хитах команды, пошедшей ко дну. На мой взгляд, существует несколько основных причин, из-за которых закрываются известные компании:

- Разработчики больше не желают работать вместе. По разным причинам разошлись в разные стороны. Если при этом отцы-основатели имеют равные права — компания умерла.
- Продажа бренда за такие деньги, после которых делать больше ничего не хочется (вспомним «нехочуху» **Джорджа Бруссарда** и его **3D Realms**, которая, правда, еще дышит).
- Экономический коллапс (например, сделали несколько неудачных игр).

Остановлюсь на последнем пункте. Часто издатели надеются, что, вложив в разработку кругленькую сумму денег, они получат стопроцентный хит. Но эти надежды не всегда оправдываются. Наоборот, в течение нескольких лет в чартах крутились игры от малоизвестных разработчиков, на которые были потрачены сущие гроши. Выходит, новички сумели составить достойную конкуренцию «фабричным» играм.

Несмотря на увлекательный геймплей King's Bounty, играть в ЭТО сейчас захотят немногие.

Реинкарнация идей King's Bounty в новой игре «Легенда о рыцаре» от Katauri Interactive смотрится совсем по-другому.

Основы натурализации

МАНИЯ Но если наши отечественные девелоперы трудятся в основном самостоятельными командами и живут «натуральным хозяйством», то что им мешает подходить к вопросу с душой? Почему так мало хороших игр от отечественных разработчиков?

[Feodor]

Если коротко, то виной всему недостаток средств и недостаток кадров. Тут повторяется история с отечественными кинофильмами. По распространенному заблуждению снять интересное кино — пара пустяков. Нужно лишь выбрать хороший сценарий, набрать талантливых актеров, а дальше — дело техники. Однако на деле получается, что, если в фильме нет грандиозных спецэффектов и звезд мирового масштаба, зритель не захочет его смотреть. Несмотря на интересный сюжет (*ну, во-первых, все не так просто, а во-вторых — непонятно, в каких таких российских фильмах есть интересный сюжет. Неужто в кинопозорище «Дневной дозор»?* — **Прим. ред.**).

Такая замечательная игра, как **Fallout**, в свое время произвела революцию и стала классикой жанра. А если бы она вышла сегодня? Из-за плохой графики в нее никто не стал бы играть (многие утверждают, что **The Fall: Last Days of Gaia** — наследница Fallout — не стала популярной именно по этой причине). А кто сейчас играет в **King's Bounty**? Никто, хотя она весьма интересна. Играют в **Heroes of Might & Magic 5**. А в пятых «Героях» графика это не только дорогой движок, но очень-очень много работы высококлассных художников...

[alexartist]

Сегодня просто не то время, чтобы финансы не влияли на конечный результат. Понятно, что King's Bounty нуждалась только в смелом полете мысли геймдизайнера. Он мог без особых затрат реализовать по современным меркам свои идеи и немедленно проверить их в действии. В наше время это уже нереально. Даже если делать ремейк King's Bounty... пока дело дойдет непосредственно до создания игры, а не контента, пройдет не один год.

Сложность современных технологий и высокие требования к графике требуют огромных затрат и усилий. Далеко не все успевают перейти от контента к созданию игры. Вот и выпускают набор моделей, кое-как связанных программным кодом. Однако списывать все на нехватку средств будет неправильно. Главное — это команда, люди.

Можно привести в пример проект «**Коллапс**», который взялась издавать «**Бука**». Команда вела разработку вообще без денег. Но эти люди — фанаты своего дела. И проект у них получается очень многообещающим. Недаром на него сразу нашелся издатель. Какая команда — такой и результат. Случайно сделать хорошую игру нельзя, даже маленькую.

[illik]

Для начала нужно разобраться, что такое большие компании. Часто это просто фирмы с неслабым оборотом средств, которые набирают людей работать за деньги. Те, как на конвейере, трудятся над проектом с 10:00 до 19:00 и уходят домой. Вот таким людям в геймдеве не место.

Для того чтобы делать игры, нужны не просто опытные художники с программистами. Нужно искать людей, которые хотят заниматься делом. А их, поверьте, немало. Если все правильно организовать, именно у таких разработчиков будут получаться замечательные игры. Они не будут посматривать на часы в конце рабочего дня, поскольку занимаются любимым делом. Такие люди не хотят тупо выполнять команды руководства, а станут предлагать свои варианты решения проблем, поскольку переживают за проект. Тем, кто думает, будто таких разработчиков невозможно найти, сразу скажу — это полная чушь. Плохо ищут.

[amicus]

Эх, если бы в мире было только белое и только черное. Я видел отличных специалистов, которые работают строго по восемь часов в день (исключая редкие форс-мажоры), на которых можно положиться в работе, и абсолютных бездарей, готовых хоть каждый день ночевать на рабочем месте из любви к искусству.

Любой крупный проект — это стайерская дистанция. Ночевок, кранчей и прочих любимых атрибутов геймдева на ней лучше избегать. Они изматывают людей и не проходят бесследно. Это не страшно, если сдается небольшая шароварка. Но когда в разработке масштабный проект, все совсем по-другому.

[Chs]

Творческая самореализация личностей с точки зрения индустрии — частная проблема каждого конкретного разработчика. Не вижу особых причин для беспокойства. Индустрия в порядке и по-прежнему нуждается в новых идеях. Просто видоизменились каналы поставки креатива в продукты.

На заре игровой индустрии любой талантливый кустарь мог сделать игру и выставить на рынок, который был открыт практически для всех. Это и порождало стихийное разнообразие, которое можно принять за расцвет креатива. Сегодня все устаканилось — число участников ограничено и выйти на рынок далеко не так просто. Значит, талантам надо реализовываться не в кустарных поделках, а другими путями. Один из них предлагает EA — огромная фабрика, в которой на разных направлениях трудится множество креативных групп.

Есть еще один интересный пример. **Microsoft** выпускает в конце года интегрированную среду разработки **XNA Game Studio Express**. Это бесплатный пакет для создания игр под PC и Xbox 360. Доступен всем желающим. А лучшие игры будут распространяться через **Xbox Live Arcade** с выплатой роялти автору (отчисления с каждой проданной копии игры).

Я к тому, что для креатива, отжимаемого с индустриального конвейера (хотя и там он всегда востребован), открываются новые каналы. Раньше схема была такая — вдохновитель и носитель идеи создавал компанию, где налаживал полный цикл производства — от концепта до мастер-диска. Это модель ранних стадий развития. Индустрия развивается, мы ищем новые пути. Их много.

■■■

В середине прошлого века один итальянский предприниматель прославился тем, что изобрел особенную конструкцию шариковых ручек. Резьба в соединениях корпуса с колпачком делалась (да и теперь многими производителями делается) очень тонкой, чтобы ручка непременно сломалась после нескольких замен стержня. Сняли всего пару миллиметров, и покупателям теперь все время приходится покупать новую ручку. Эта хитрость — замечательный пример современной бизнес-модели, которой невыгодны долгоиграющие вещи.

Товар-деньги-товар — и чем быстрее, тем лучше. Если по этой схеме будет работать игропром, то можно забыть про хиты, в которые можно было играть годами. Или такие игры станут дорогим удовольствием для избранных, как «Паркер» с золотым пером, который никогда не ломается. Но не исключено, что игровая индустрия пойдет совсем другой дорогой. ■

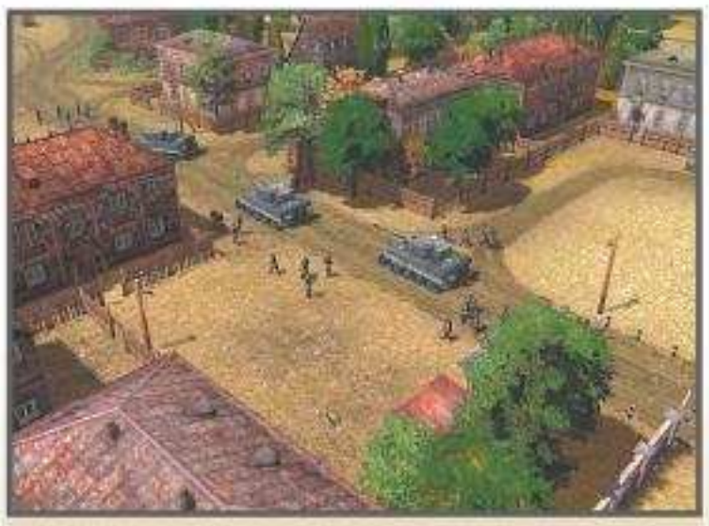
Тонкости выбора

[Mushroomer]

Теоретически — выбор действительно есть. Только материя эта настолько шаткая, что разработчика, как неопытного канатоходца, так и швыряет то в одну, то в другую сторону (еще недавно **Джон Ромеро** занимал с **ION Storm** верхние этажи престижного небоскреба, а сегодня не может набрать команду в свою маленькую **Slipgate Ironworks**). И если упал, выбраться на канат снова очень сложно.

И потом даже в таком «большом брате», как EA, зреют вполне достойные продукты. И только не очень успешные, не очень интересные игры, которыми порой грешит та же EA, не позволяют нам до конца поверить, что им удалось поставить искусство на поток.

На создание модели танка для стратегической игры «Агрессия» в Lesta Studio отводится ровно три дня.


Проходит еще несколько дней — и танки принимают первое боевое крещение.

ИДИ, ТОВАРИЩ, К НАМ

«Миллион лет до нашей эры»
тактическая стратегия в мире каменных топоров и непуганых мамонтов

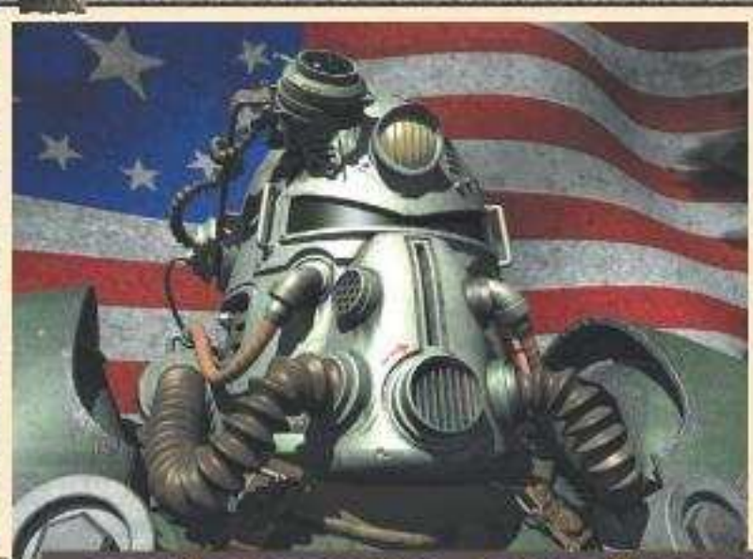
- детализированная трехмерная графика в мультипликационном стиле
- тактические сражения в реальном времени с активной паузой
- пять школ боевой магии
- доисторический арсенал (от остро заточенных камней до луков и метательных копей)
- влияние потребляемой пищи на ролевые параметры персонажей
- открытый геймплей без разделения на миссии
- охота и собирательство
- злобное рычанье, уханье и похрюкивание

В ПЛЕМЯ!

На правах рекламы

© ООО "Хамакса" Отдел продаж sales@hamaksa.ru 8 (901) 303 31 11

E-MAIL РУБРИКИ: GAMEDEV@IGROMANIA.RU



FALLOUT 3 ЗА 3 ЧАСА

СОЗДАНИЕ НОВОЙ ИГРЫ ВО ВСЕЛЕННОЙ FALLOUT

СЕРГЕЙ ТЕРЕВНИКОВ, АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Избранный в который уже раз шел по мрачным коридорам старого храма. Плечи широко расправлены, шаг ровный, взгляд перед собой. Все ловушки и растяжки давно известны: Избранный был в этом храме уже несколько десятков раз. Поворот, еще поворот... Маленькая площадка, освещенная тусклым фонариком. В дальнем левом углу стоит корзина. Опа! А ее-то он раньше не замечал. Какая незадача. И что это, интересно, за белый сверток так вызывающе выпирает из груды мусора? Ага! Взрывпакет. Уж не им ли надо взорвать ту поганую дверцу на другом конце карты пустоши?..

Пятнадцать минут спустя. Уложив заряд и поставив таймер на десять секунд, Избранный что было сил бросился бежать. Но взрывчатку, пролежавшую полвека в сырости и полумраке, что-то замкнуло, грянул взрыв... Ну, слава богу, что хоть не убило. Хм, а чья это тень нависает из дверного проема?

Из дыры в стене вальяжной походкой вышел боец Анклава и смачно сплюнул на пол: «Ну что, старик, не ждал? Думал, тут финальный ролик? Опаньки! Сюрприз». С этими словами он скинул с плеча мощную гаусс-винтовку и, наведя спиралевидное дуло на Избранного, спустил курок. Последняя надежда на спасение деревни стекла по стенам кровавыми ошметками.

ИЗМЕНИМ МИР

За восемь лет, прошедших с момента выхода **Fallout 2**, игра так и не получила продолжения. Был **Fallout Tactics**, но он оказался чистой воды тактикой. **Interplay** дала добро на начало работ над **Fallout 3**, геймеры по всему миру, можно сказать, замерли в предвкушении... И тут — как гром среди ясного неба: **Black Isle** прекратила существование. Без объяснения причин и без предупреждения Interplay уволила практически всех сотрудников студии.

Фанаты вселенной Fallout по всему миру как вдохнули, так до сих пор не могут выдохнуть. Но вы, дорогие наши читатели, можете начинать потихоньку выдыхать через плотно сжатые зубы. Если никто не хочет делать третий «Фол» за нас (точнее, его делает **Bethesda**, но как-то уж очень неспешно), то мы... сделаем его сами. Да-да, вы не ослышались и не очитались. Наша гвардейская операционно-программистская артель провела детальное изучение игрового движка **Fallout 2** — и оказалось, что при умелом выращивании рук из нужных мест на его основе вполне можно написать совершенно новую игру. Новый Fallout. Если хотите — **Fallout 3**. Движок, конечно, останется старым — двухмерным, но все остальное...

Более того, нам, например, удалось сделать вполне играбельную модификацию всего за три часа (если быть до конца откровенным, то за три с хвостиком). Конечно, заменить получилось не всю игровую графику (а можно и всю), не все диалоги переписать (а можно и все), но геймплей поменялся коренным образом. Только вдумайтесь: всего три часа работы с кодом и графикой — и вот уже готов новый Fallout! Так не будем же терять ни минуты — приступим к детальному препарированию.

РУЖЬЯ НАПЕРЕВЕС

Чтобы можно было свободно оперировать с игровыми файлами, нужно провести полную инсталляцию Fallout 2 — 675 Мб. В каталоге игры нет ни одного распространенного формата файлов. Изменение «внутренностей» игры было бы невозможным, если бы команда **TeamX** не разработала утилиту **Datexpl**, умеющую распаковывать DAT-архивы. С помощью Datexpl, которую можно взять ***с нашего DVD*** (***из раздела «Игростройй»***), нужно открыть в корневом каталоге игры и распаковать архивы **Critter.dat**, **Master.dat** и **Patch000.dat**. Когда распаковка закончится, сотрите архивы с диска, иначе все вносимые изменения в распакованные файлы будут уничтожены при первом же запуске игры.

После распаковки в каталоге с игрой появятся папки **Art**, **Data**, **Maps**, **Premade**, **Proto**, **Scripts**, **Sound**, **Text**. Каталог **Art** содержит графику и анимацию. Каталог **Data** — некоторые игровые тексты в формате ***.txt**. В каталоге **Maps** находятся карты и триггеры. В **Premade** лежат заготовки характеристик и описания главных героев. В папке **Proto** содержится информация о характеристиках вещей и оружия. В **Scripts** находятся игровые скрипты. В **Sound** — звуковое оформление. Каталог **Text** хранит в себе игровые диалоги.

Нас больше всего интересуют каталоги **Art**, **Data**, **Proto** и **Text**. Без соответствующего редактора звук изменить не получится: нет утилит, способных сохранять аудиодорожку в формат игры. Соответствующий редактор — недавно вышедший **Fallout 2 Mapper** — тема для отдельного разговора, который, скорее всего, состоится ***в одном из ближайших номеров «Игромании»***.

ДОБАВИМ КРАСОК

Первое, что мы сделаем, — перерисуем ландшафт и изменим картинку загрузки. В дизайне оригинальных уровней и персонажей преобладают желто-коричневые тона — Штаты после ядерной войны превратились в выжженную пустыню. Как вы, может быть, помните, Избранный в конце игры все же принес в родную деревню прибор для восстановления природного баланса. Там, где до этого был песок, зазеленели деревья, заструились ручейки, выросла трава...

В процессе запуска игры мы видим одну из шести картинок (так называемые Splash Screens): то дикаря в шлеме, то платформу Анклава, то еще какое-то изображение. Эти арты можно заменить. Находятся они в каталоге **Art\Splash**. Имена у картинок такие: **SplashY.RIX**, где **Y** — число от **0** и до **6**. Для работы с **RIX**-файлами существует две про-

Старая забытая Poseidon Oil...

...снова в строю!

граммы. **Rix2Bmp** конвертирует картинки из **RIX** в **BMP**, а **Bmp2Rix** — наоборот. Обе программы можно взять ***с нашего DVD***. Первая работает из командной строки: **Rix2Bmp ИмяФайла.RIX ИмяФайла.BMP**. Имя файла лучше не менять.

Извлекаем картинки из архивов и подбираем арт, наиболее подходящий под сюжет новой игры. Скажем, что-нибудь с большим количеством растений и животных. После окончания работ с картинками их нужно сохранить обратно в RIX-формат. Для этого нам понадобится утилита **Bmp2Rix**. Она работает только с 256-цветными изображениями и только в разрешении 640x480. Интерфейс программы состоит всего из двух кнопок — **Open** и **Save**. Нажимаете **Open**, выбираете нужный BMP-файл. Если в верхнем поле появилась/изменилась надпись, значит, картинка соответствует всем требованиям. Нажимаете **Save**. Картинка в формате **RIX** готова. Она лежит в том же каталоге, что и исходный BMP-файл.

Вся остальная графика игры лежит в формате **FRM**. Для работы с ним есть две утилиты: **FrmCon20** и **Frm2Bmp** (вы уже догадываетесь, где их брать). Первая очень медленная и имеет очень простой интерфейс. На второй следует остановиться подробнее. В ее комплект входят две программы: **Frm2Bmp** (конвертирует **FRM** в **BMP**), **Bmp2Frm** (конвертирует **BMP** в **FRM**). Обе программы работают с командной строки. Для Frm2Bmp она выглядит так — **Frm2Bmp ИмяФайла.FRM**. После выполнения команды в каталоге появятся два файла: **ИмяФайла.BMP** — само изображение, **ИмяФайла.INF** — необходим для конвертирования картинки обратно в **FRM**.

Редактируем изображение и возвращаем обратно в FRM-формат следующим образом: **Bmp2Frm ИмяФайла.BMP**. Программа **Bmp2Frm** не умеет создавать FRM-файлы, содержащие несколько изображений. Этим и объясняется, почему нельзя перерисовывать изображения персонажей, которые состоят из нескольких фаз анимации.

В папке **Backgrnd** лежат фоны, которые отображаются при разговоре с персонажем, например с такими, как **Sulik** (Сулик). В каталоге **Critters** находится графика персонажей. К сожалению, внешний вид персонажей редактированию не поддается, зато можно подменять одних персонажей другими.

В папке **Heads** находится анимация лиц персонажей, которая бывает задействована в процессе разговора. В **Intrface** лежат все меню и курсоры в BMP-формате. Можно загрузить картинки в любой графический редактор и перерисовать.

В каталоге **Invent** лежат изображения оружия и боеприпасов из инвентаря. Эти картинки также можно редактировать. И даже нужно — если вы меняете характеристики оригинальных пушек (как это сделать, читайте ниже по тексту).

В директории **Items** находятся изображения шкафов, тумб и прочих предметов быта. Если вы делаете «постпостъядерную» модификацию, то ржавчину с них надо снять в **Photoshop**, а можно и вовсе перекрасить всю мебель в яркие цвета. Для этого даже не нужно каких-то особых навыков художника. Просто открываете изображения в графическом редакторе и закрашиваете текстуры равномерным цветом.

Открыв папку **Misk**, вы обнаружите изображения лучей лазерного оружия и снарядов от огнестрельного, а также картинки брошенных камней и копий во время полета. Если, например, к текстуре выстрела винтовки пририсовать по краям широкие цветные полосы, то битвы будут похожи на перестрелки из «**Звездных войн**». Если же в ваших планах создание реалистичной игры, то, наоборот, стоит удалить яркие составляющие из выстрелов лазерного и плазменного оружия.

В каталоге **Scenery** находятся самые разные объекты — от дверей до компьютеров. Обратите внимание, что перерисовка мелких деталей интерьера не сильно изменяет облик игры, а вот времени на переделывание маленьких текстур уходит порядком. При этом достаточно переделать тайлы ландшафта (нужно-то всего полчаса) — и Fallout будет не узнать.

Особое внимание следует уделить папке **Skilldex**, где находятся знаменитые фоллаутовские комиксы. Если уж создавать новую игру, то и их нужно перерисовывать. Но это уже работа для настоящего художника.

И самое важное! В папке **Tiles** лежит графика ландшафта: песок, радиоактивные помои, горы... Раз уж мы собрались озеленять мир Fallout, то песок заменим текстурами травы. Важно, чтобы тайлы были бесшовными. То есть при помещении рядом друг с другом давали сплошную картинку, а не «мир в клеточку». Некоторые игры поддерживают сглаживание межтайловых стыков, но в Fallout 2 подобной технологии нет, так что травку придется «подгонять». Рисовать текстуры самому необязательно, можно взять их из других игр (вы ведь делаете некоммерческий проект).

В папке **Walls** лежат изображения стен. Смело выкрашивайте их, скажем, в белый цвет. Мир игры сразу станет чистым и опрятным.

Субботник по уборке Чайна-тауна плавно перешел...

НОВЫЙ СЮЖЕТ

Когда вы перерисуете ландшафты и измените характеристики оружия, настанет время переписать сюжет игры. Например, сделать новых противников. Пускай это будет, скажем, десант Советской Армии.

Все тексты игры хранятся в MSG-файлах, они раскиданы по подкаталогам в директории **Text\English**. Подкаталог **Cuts** содержит подписи к заставкам (например, когда ваш персонаж погибает). Подкаталог **Dialogs** — диалоги персонажей. Подкаталог **Game** — файлы с описанием оружия, меню, вещей, фраз, выкрикиваемых в бою. Редактировать можно только строчки типа **{Номер фразы}{}{Фраза}**, причем **Номер Фразы** менять нельзя. Пример: **{100}{}{Вы видите табличку с надписью: Вася Пупкин был здесь!}**.

При редактировании описания оружия не забудьте дать новые названия и характеристики тем стволам, в которые вы превратили ножи и копья.

Изменяя параметры, прописанные в файлах с расширением ***.msg**, несложно полностью переписать характеристику стволов, изменить диалоги персонажей — чтобы переписать все диалоги, потребуется несколько недель усидчивой работы, но это возможно. Значительно проще переписать реплики, выкрикиваемые героями игры в бою. Дикарское «*Эх, зарублю! Перун-батюшка!*» довольно забавно смотрится во время атаки ножом бойца Анклава.

ПОСЛЕДНИЙ ГЕРОЙ

Внешний вид игры изменен до неузнаваемости. Пришло время создать новых персонажей. Если мы не можем перерисовать графику героев игры, то изменить их харак-

...в ночь китайской культуры в Сан-Франциско. А всего-то добавили новые объекты на карту.

теристики или вообще удалить персонажей нам никто не мешает. Останутся ли в игре гхолы и мутанты или же их место займут суперкрысы с броней более прочной, чем у воинов Анклава, — решать вам. Например, в нашей модификации Сулик стал профессиональным воином, облачился в кожаную броню и теперь защищает города от нападений инопланетян. А Вик, получив отравление от укуса гека, вскоре сам превратился в некое подобие гека, сохранив при этом умение разговаривать. Мутанты были изгнаны с территории США. Гхолы стали нормальными доброжелательными существами...

Параметры персонажей находятся в каталоге **Data**, в файле **AI.txt**. Несмотря на название, файл отвечает не только за искусственный интеллект противника, но и за все характеристики. Он разбит на блоки, разделяемые пустой строкой, каждый блок отвечает за конкретного персонажа. Рассмотрим общий пример: **[Имя Класса]** или **[Имя Персонажа]** показывают, какому персонажу/классу персонажей принадлежат данные характеристики. Менять данные таких строк нельзя, а все, что находится ниже них, можно.

КЛАССЫ

Если персонаж может присоединиться к главному герою игры, то для него должны указываться следующие классы: **[PARTY Имя Персонажа AGGRESSIVE]**, **[PARTY Имя Персонажа BERSERK]**, **[PARTY Имя Персонажа COWARD]**, **[PARTY Имя Персонажа CUSTOM]**, **[PARTY Имя Персонажа DEFENSIVE]** — это пять типов поведения персонажа в бою. Агрессивный режим означает, что персонаж дерется до последнего. Режим берсерка — персонаж наносит больше ударов и при этом меньше передвигается. Режим труса — при получении ранения персонаж начинает убегать. Оборонительный режим — в этом режиме персонаж держится ближе к главному герою.

ОЧЕРЕДЬ В ЖИВОТ

Следом за классом идет описание характеристик. Самые важные из них: **aggression=X** — вместо **X** ставится число; чем оно больше, тем опаснее для противника будет персонаж в бою. **area_attack_mode** — режим стрельбы очередями. Возможные значения: **no_pref** — персонаж не стреляет очередями, **always** — персонаж стреляет только очередями, **sometimes** — персонаж будет изредка стрелять очередями, **be_sure** — персонаж будет стараться не попадать по своим союзникам, **be_absolutely_sure** — персонаж будет стрелять очередью, только если на линии огня не будет его союзников.

ПРИКРОЙ МЕНЯ!

В параметрах **attack_end** и **attack_start** прописаны числа — из них в начале боя будет выбрано случайное значение и персонаж выкрикнет фразу под этим номером из файла **Text\English\Game\Combatai.msg**.

Все параметры персонажа, заканчивающиеся на **_end** и **_start**, определяют фразы, которые персонаж должен выкрикнуть в той или иной ситуации. Например, **hit_eyes_start** устанавливает некоторый набор чисел — из него будет выбран номер фразы про ранение в глаз.

АТАКА

Параметр **attack_who** определяет приоритет персонажа при выборе основного противника. Возможные значения: **whomever_attacking_me** — персонаж бьет того, кто бьет его, **strongest** — выбирает врага посильнее, **weakest** — выбирает врага послабее, **whomever** — выбирает случайного противника, **closest** — выбирает ближайшего противника.

В **best_weapon** записывается любимое оружие, используемое персонажем в бою. Возможные значения: **no_pref** — персонаж не может драться вообще, **never** — не использует оружия, **random** — использует все подряд, **unarmed** — дерется кулаками, **ranged_over_melee** — использует оружие ближнего боя (ножи, копья и кастеты), **melee_over_ranged** — огнестрельное оружие и бластеры.

В параметре **body_type** описывается стиль перемещения. В частности, по какой траектории персонаж приближается к цели, как часто произвольно переходит на бег и так далее. Просто перечислим возможные значения параметра. Описывать каждый тип поведения — неблагодарное занятие, слишком на многие характеристики он влияет. В большинстве случаев смысл понятен из названия: **Primitive**, **Wimpy Person**, **Punk (SF)**, **Berserk Person**, **Tough Person**, **Boxer**, **Normal Person**, **Robot**, **Junkie**, **Elron**, **Ghoul**, **Kaga**, **Raider (Khan)**, **Raider (Non-Khan)**, **Gangster**, **Shi**, **Super Mutant**, **Goris**, **Miron**, **Marcus**, **Lenny**, **Cassidy**, **Robo Brain**, **Sulik**.

УДАРЬ МЕНЯ НЕЖНО

В параметр **called_freq** записывается значение от **0** до **1000 000**, обозначающее частоту выкрика различных фраз во время боя. Чтобы противник не кричал вовсе, поставьте 0. Если прописать 100 000, противник начнет захлебываться слюной, неся полную околесицу.

Параметр **chance** (принимает значение от **0** до **35**) показывает долю вероятности того, собьет персонаж с ног своего противника (критический удар) или нет.

В новой игре одним ударом ножа можно снести голову или вспороть живот любому противнику.

РЕЖИМЫ АТАКИ

None — атаки нет
Punch — оружие, которым бьют в упор
Swing и **Thust** — бластер
Throw — метательное оружие
Shoot — одиночный выстрел (огнестрельное)
Burst — очередь
Flame — огнемет

В **chem_primary_desire** через запятую указываются предметы допинга (алкоголь, наркотики), которые персонаж может употреблять во время боя. Если персонаж не злоупотребляет допингом, то у него будет стоять значение **-1**.

Параметр **chem_use** показывает, как часто персонаж использует допинг во время боя. Возможные значения: **clean** — не использует допинга, **sometimes** — изредка использует, **stims_when_hurt_little** — использует допинг, когда получит легкое ранение, **stims_when_hurt_lots** — использует, когда получит тяжелое ранение, **anytime** — в любое время может использовать допинг (случайным образом), **always** — персонаж будет вкалывать себе наркоту, как только она окажется в его заплечном мешке.

НЕ ПОДХОДИТЕ КО МНЕ БЛИЗКО

Параметр **Distance** указывает на расстояние между персонажем и его противником во время боя. Возможные значения: **random** — дистанция выбирается случайным образом, **charge** — заставит персонажа постоянно менять позицию, **on_your_own** — зависит от типа поведения персонажа (например, берсеркер будет держаться как можно ближе), **stay** — персонаж будет стоять, пока к нему не подойдут, **stay_close** — встанет ближе к врагу,

Все заставки в игре можно перерисовать или заменить на новые.

snipe — отойдет от противника на максимальную дистанцию стрельбы.

Один из самых важных параметров — **general_type** — содержит информацию о том, как выглядит тот или иной герой игры. Мы не можем перерисовать текстуры персонажей, зато никто не мешает нам заменять самих персонажей. Как вам идея поиграть за короля крыс? Или за гхола? А можно в качестве противников выставить бывших собратьев по оружию. Даже гекков несложно заменить на воинов Анклава. Представляете, вы входите на поле, где пасется целое стадо головорезов в стальной броне, и начинаете методично их отстреливать из снайперки... чтобы шкурок насобирать. Возможные значения параметра: **Badger**, **Berserk Person**, **Bounty Hunter**, **Boxer**, **Cassidy**, **Chip**, **Crazed Robot**, **Cyberdog**, **Dragon (The)**, **Elron Guards**, **Gangster**, **Ghoul**, **Goris**, **Guard (Normal)**, **Guard (Tough)**, **Junkie**, **Kaga (1)**, **Lenny**, **Lo Pan**, **Marcus**, **Myron**, **None**, **Normal Person**, **OZ-7**, **OZ-9**, **Primitive**, **Raider**, **Raider Captain**, **Raider Mercs**, **Rat God**, **Robot**, **Ryan**, **Shi Guards**, **Sulik**, **Super Mutant (Master Army)**, **The Brain**, **Tough Person**, **Wimpy Person**.

ОТСТРЕЛИТЕ РУКУ, ОТСТРЕЛИТЕ НОГУ

Переменная **hurt_too_much** указывает на повреждения конечностей, после которых персонаж не сможет продолжить бой (получит критическое ранение). Возможные значения (могут идти через запятую): **crippled** — любая часть тела, **blind** — повреждение отняло больше половины здоровья, **crippled_arms** — повреждение обеих рук.

Параметр **Packet_num** показывает количество боеприпасов, находящихся у персонажа в инвентаре. Значение — от **0** до **186**.

За вероятность побега персонажа с поля боя отвечает параметр **run_away_mode**. Он может принимать следующие значения: **none** — персонаж убегает сразу после начала боя, **coward** — убегает после первого выстрела в его сторону, **finger_hurts** — делает ноги при любом ранении, **bleeding** — бежит при ранении средней тяжести, **not_feeling_good** — драпает при тяжелом ранении, **tourniquet** — улепетывает при критическом количестве здоровья, **never** — никогда не отступает, умирает смертью храбрых.

ПИСТОЛЕТЫ С ПОДСТВОЛЬНИКОМ

Прогресс не стоит на месте. За время восстановления природного баланса в игровом мире какое-то примитивное вооружение было отправлено в музеи, а ему на смену пришли новые, более мощные виды оружия. Описание характеристик каждого ствола — в том числе внешний вид, дальность атаки, необходимые боеприпасы — хранятся по адресу **Каталог игры\Proto\Items**. Все характеристики закодированы в PRO-файлы, для работы с ними вам понадобится программа **Fime** (ждет вас ***на нашем DVD***).

Загружаем программу, нажимаем на **Open**, в появившемся окошке слева указываем каталог **Proto\Items**, в окошке справа появится список предметов. Выбираем самое примитивное оружие (которое в игре будет заменено на новое), например нож (**Knife**), выделяем его в списке и жмем на **Open** — появится масса параметров.

Вот полный перечень атрибутов, поддающихся редактированию. **Weight** — вес предмета. **Price** — цена, по которой предмет продается на легальном рынке. **Inven Frame** — картинка, изображающая предмет в инвентаре. **Ground Frame** — картинка, изображающая предмет, когда он лежит на земле. **Min DMG** — минимальное повреждение, которое можно нанести данным объектом. **Max DMG** — максимальное повреждение. **Strength** — минимальное количество силы, которое должен набрать персонаж для использования оружия. **At Mode** — первый режим атаки (описание типов атаки смотри на отдельном текстовом блоке). **At Mode2** — второй режим атаки. **Mode1 Range** — дальность стрельбы при первом режиме атаки (исчисляется в шагах). **Mode2 Range** — дальность стрельбы при втором режиме атаки. **Burst Round** — количество патронов, выстреливаемых одной очередью. **Mode1 AP** — количество очков действия для выполнения первого режима атаки. **Mode2 AP** — количество хит-пойнтов, необходимых для выполнения второго режима атаки. **Ammo Type** — тип патронов используемых оружием. **Default Ammo** — какими патронами изначально заряжено оружие. **Hold Frame** — моделька оружия, которую держит в руках персонаж, когда не сражается (герой может держать маленький ножик, трансформирующийся в бою в мощнейшую плазменную винтовку).

Firing Frame — моделька оружия, которую держит в руках персонаж во время сражения. Можно сделать так, чтобы персонаж стрелял гранатами, допустим, из «Магнума». **Dmg Type** — тип повреждения, наносимого противнику этим оружием (смотри отдельный текстовый блок, где приведены все значения). **Ammo Capacity** — вместимость обоймы (количество патронов). **Fire Sound ID** — звук выстрела (порядковый номер звукового файла).

Программа умеет редактировать не только оружие, но броню, допинг и обычные вещи (их редактирование будет описано во второй части статьи).

Даже главное меню игры можно оформить на свой вкус. Впрочем, в локализации от 1С все уже сделано самым лучшим образом.

ТИПЫ ПОВРЕЖДЕНИЙ

Normal — от огнестрельного оружия
Laser — от лазера
Fire — от огня
Plasma — от плазмы
Electrical — от электричества
EMP — от ударов
Explosion — от взрыва

Только вообразите. Главный герой игры вышагивает в легкой, как кожанка, прочной, как титановый сплав, и устойчивой к радиации и кислоте броне. В заплечном мешке пара стимпаков, каждый из которых полностью восстанавливает жизненную энергию. Через плечо переброшена снайперская винтовка, способная вести прицельный огонь в основном режиме, а в альтернативном работает как огнемет и гранатомет одновременно. За поясом — пистолет-единичка, в альтернативном режиме выстреливающий по двадцать патронов за выстрел и совсем не расходующий хит-пойнтов.

■ ■ ■

В одном из ближайших номеров «Игромании» мы продолжим изменять постъядерный мир Fallout и проведем еще более кардинальные изменения в геймплее. Причем сделаем это как прямой правкой игрового кода, так и при помощи недавно обновленного редактора карт **Fallout 2 Mapper**.

Мы разберемся, как можно изменить местоположение и внутреннее содержание (районы) городов, параметры случайных встреч (нет инопланетянам, и да здравствуют толпы мафиози, грабящих и убивающих бедных фермеров), более подробно изучим параметры вещей, встречающихся в игре. ■

Новый арт можно добавить в игру всего за 5 минут.

ГЕРОЙСКИЙ РЕДАКТОР FAQ

ЭДУАРД КЛИШИН

В прошлом номере «Игромании» мы рассказывали о том, как создавать новые карты в **Heroes of Might and Magic 5**. Но еще до появления номера в продаже вы начали засыпать нас вопросами по «геройскому» редактору. Что и неудивительно: многие скачали его из интернета и попытались разобраться в нем самостоятельно. Больше всего вопросов, прилетевших на ящик ***gamedev@igromnia.ru***, было связано с продвинутым редактированием уровней.

Я почти закончил работу над созданием своей карты для HoMM 5, но вспомнил, что не добавил на уровень подземелья. Попытался отыскать нужные инструменты для их создания, но ничего не нашел. WTF?

Подземный уровень формируется на самом первом этапе создания карты — в тот момент, когда вы устанавливаете размер заготовки, название игровой территории и ряд других базовых атрибутов (при условии, что напротив пункта **Two Level Map** установлен флажок).

Прежде чем сделать подземелье, необходимо выбрать определенный тип освещения, иначе игроки просто не увидят подземелья. На панели быстрого доступа щелкните по кнопке **Map Properties** (5-я справа). В открывшемся окне перейдите на закладку **General Map Properties** и удостоверьтесь в том, что напротив пункта **Has Underground Level** стоит галочка. Выберите из списка **Ambient Light for Underground** определенный тип освещения для подземелья. После этого нажмите кнопку **Ok**. Сохраните и перезагрузите уровень, выбрав пункты меню **File\Save** и **File\Reload Map**.

Для отображения и редактирования подземного мира щелкните по кнопке **Show Underground** на панели быстрого доступа (9-й элемент справа) — активируется режим редактирования архитектуры. Вся игровая комната до редактирования представляет собой пустую темную коробку; чтобы вырезать в ней какие-либо помещения и коридоры, перейдите во вкладку **Tiles** на панели инструментов, в поле **Draw Tool Size** щелкните по кнопке **x3**, затем кликните по кнопке **Lower** в меню терраформеров и создайте в окне 3D-вида комнаты и коридоры. Для украшения подземелий лучше использовать модели группы **Subterra Objects** из категории **Environment** общего списка объектов.

За пару часов мне удалось создать большую карту для пятых «Героев». Но она абсолютно бестолковая — цели и задачи, по сути, отсутствуют. Есть ли возможность прописать при помощи редактора карт наипростейшие задания?

Разумеется, есть. Существует два варианта решения проблемы — установить необходимые цели и задачи в меню свойств игровой карты или же написать соответствующие скрипты. Поскольку вам нужно задать наипростейшие цели и задачи, проще всего воспользоваться первым способом.

На панели быстрого доступа, находящейся под шапкой главного меню, щелкните по кнопке **Map Properties Tree** (четвертая справа). Вы увидите, что окно перспективы будет заменено панелью атрибутов создаваемого уровня. Для определения целей игры вам необходимо отыскать в дереве атрибутов пункт **Objectives** и развернуть его.

Дальше — дело техники. В блоке **Prim** устанавливаете первостепенные цели, а в свиток **Sec** заносите второстепенные задачи, выполнение которых не является обязательным для победы.

Нет ничего страшного, если вы не указали какие-либо цели вручную, — в данном случае можно воспользоваться готовыми шаблонами. Например, именно шаблонами можно определить цели в духе: «*Если игрок лишится всех городов и героев, то он проиграет*», «*Если у героя нет своего города (или же он потерял все свои города), то ему будет дано ровно 7 дней на реабилитацию — завоевание новых поселений, в противном случае game over*». Третье и последнее стандартное условие проигрыша/выигрыша — победить всех игроков на уровне.

Не могли бы вы дать парочку дельных советов на тему того, как размещать монстров на карте? А то мой герой до них либо не доходит, либо погибает сразу, как вступит в битву.

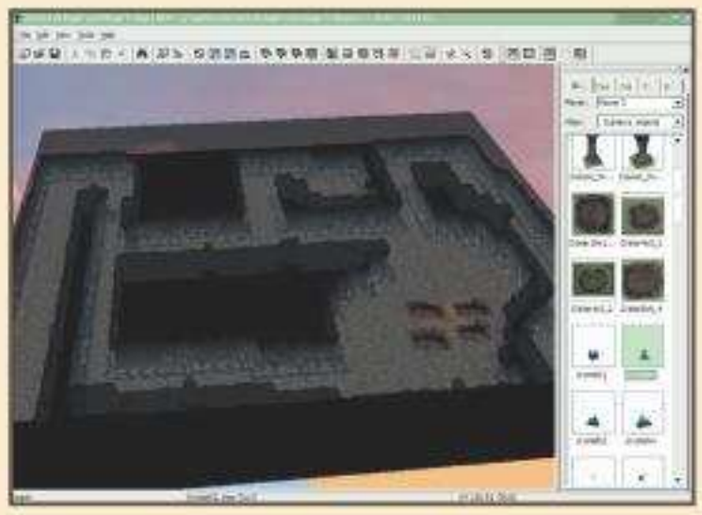
Не только могли бы, но и дадим. Монстрятник следует размещать на уровне таким образом, чтобы вражеские существа блокировали путь к ресурсам, городам и просто препятствовали передвижению главного героя. Каких-либо других секретов нет, точнее, они есть, но жестко привязаны к конкретным картам, а мы ведь вашу карту не видели.

Я знаю, что некоторые терраформеры могут ограничить передвижения игрока по горам и воде. А существуют ли какие-нибудь инструменты, позволяющие застопорить перемещение героя на ровных участках (просто на моей карте будут неуместны скалистые бордюры и многочисленные водные поверхности)?

Да, такие инструменты существуют. Рассмотрим вполне конкретную ситуацию. Например, у вас есть дорога, ее окружает трава и нужно сделать так, чтобы герой не мог свернуть с тропинки. Для этого необходимо зайти во вкладку **Masks** на панели инструментов (занимает всю правую область редактора), выбрать нужный размер кисти, нажать кнопку **Mask** и выделить в окне перспективы те области карты, на которые по задумке не может пробраться игрок. Если вам вдруг понадобится снять установленные ограничения, щелкните по кнопке **Erase** в меню инструмента и обведите маркированные территории — выделение с областей снимется.

Не забывайте, что, используя данный инструмент, вы ограничиваете не только передвижение своего героя, но и других NPC. При необходимости несложно активировать/деактивировать режим отображения участков проходимости. Для этого нужно воспользоваться комбинацией горячих клавиш **Ctrl+B** или выбрать соответствующий инструмент на панели быстрого доступа — **Show AI Passability** (11-й по счету). ■

Зоны проходимости/непроходимости ограничивают передвижение игрока и NPC.



Формировать подземелья лучше в самом начале работы, в момент создания заготовки уровня.

Задолбали тупые игры?
"Космическая Федерация II"!
Скоро в продаже.

Реклама

КОСМИЧЕСКАЯ ФЕДЕРАЦИЯ II

Новая походовая космическая стратегия от Stardock/Paradox Interactive.

Полностью русская версия Galactic Civilizations II.

www.snowball.ru/federation

1С® paradox INTERACTIVE snowball.ru™ искусство делать игры Stardock

ИГРОВОЕ РЕДАКТИРОВАНИЕ

ЭДУАРД КЛИШИН, АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

E-MAIL РУБРИКИ: GAMEDEV@IGROMANIA.RU

TES SCRIPT MASTER

Где взять: С нашего DVD

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Освоить такое нелегкое дело, как написание скриптов для **The Elder Scrolls 4: Oblivion**, все равно что пройти краткий курс по программированию. Многие модостроители, не усвоив базовые принципы написания квестов, довольно быстро забрасывают это занятие. В результате в Сети можно найти множество так называемых модулей, видоизменяющих внешний вид RPG, но практически не затрагивающих геймплей.

Чтобы скриптописание под Oblivion не вымерло, один из фанатов игры разработал небольшую программу, призванную максимально упростить процесс создания скриптовых модификаций для TES 4. Утилита называется **TES Script Master**, она позволяет буквально за пару кликов мышки собрать полноценный скрипт и быстро импортировать его в игру. Благодаря удобному интерфейсу и большому числу подсказок на русском языке разобраться в кодинге можно даже без специальной подготовки.

ПРАКТИКА: Запустите TES Script Master. Как и в случае с редактором скриптов, входящим в состав **TES: Construction Set**, большая область утилиты отведена под текстовое поле, в котором осуществляется правка скриптов. Под шапкой главного меню располагается панель инструментов, на ней вы обнаружите кнопки для быстрого поиска необходимого фрагмента в коде (значок бинокля), перехода к определенной строке, а также стандартные значки для сохранения и загрузки текстовых файлов, создания нового документа.

В программу встроен огромный набор функций, типов блоков и команд с комментариями на русском языке. Все это здорово упрощает процесс кодинга — не надо лезть на сайты в поисках заветных команд, тратить время на перевод непонятных моментов.

Чтобы сделать новый скрипт, нужно сначала выбрать пункт меню **Скрипт/Новый**. Кликнули — и вот уже перед вами небольшое окно, в котором нужно ввести имя скрипта и тип его активации. Этим действием «Мастер» сформирует специальную заготовку из трех ключевых строк для будущего скрипта. А дальше — дело техники. Выбираете в колонке слева необходимые функции, команды и типы переменных, дважды щелкаете по ним для размещения в текстовом поле и подставляете свои значения.

ВЕРДИКТ: TES Script Master не что иное, как модернизированная версия редактора скриптов, входящего в состав официального игрового конструктора. Эта программа упрощает процесс кодинга для Oblivion, но выучить азы игрового программирования все равно придется.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 7/10

DARKSTAR ONE MODDING TOOLS

Где взять: С нашего DVD

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Компания **Ascaron** представила на суд общественности инструментарий для модифицирования различных составляющих игры **Darkstar One**. Теперь любой желающий сможет добавить в эту игру новые миссии, менять стандартные игровые объекты на модели собственного производства, корректировать файлы конфигураций.

Дабы облегчить жизнь мододелам, разработчики включили в комплект стандартной поставки отличную документацию и несколько примеров. При должном старании можно даже создать на движке **Darkstar One** свою собственную игру.

«ИГРОВОЕ РЕДАКТИРОВАНИЕ» НА DVD

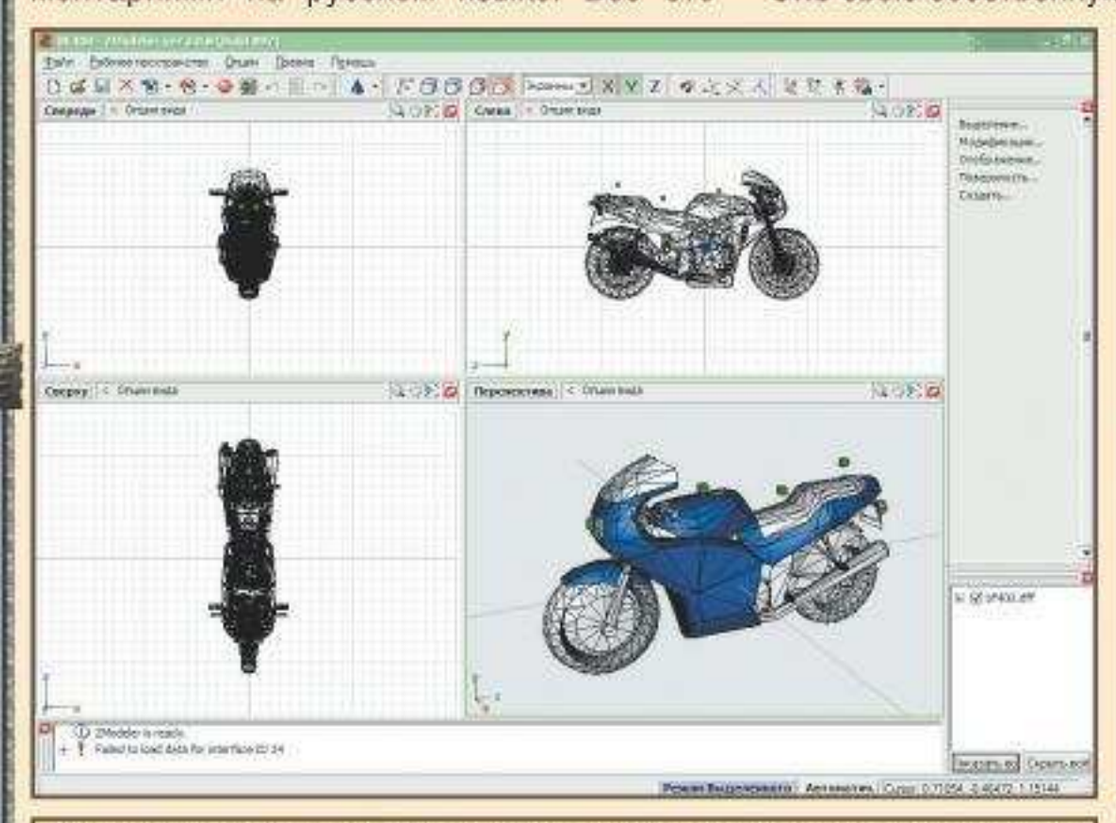
На нашем DVD (в разделе «Игростройка») вы можете не только взять все утилиты, упомянутые в статье «Игровое редактирование», но и ознакомиться с более детальными описаниями программ, а также сможете прочитать небольшие уроки по работе в самых важных редакторах.

Технические материалы, посвященные 3D-моделированию, конвертации объектов и прочим прикладным вопросам, публикуются именно на диске, а не в журнале.

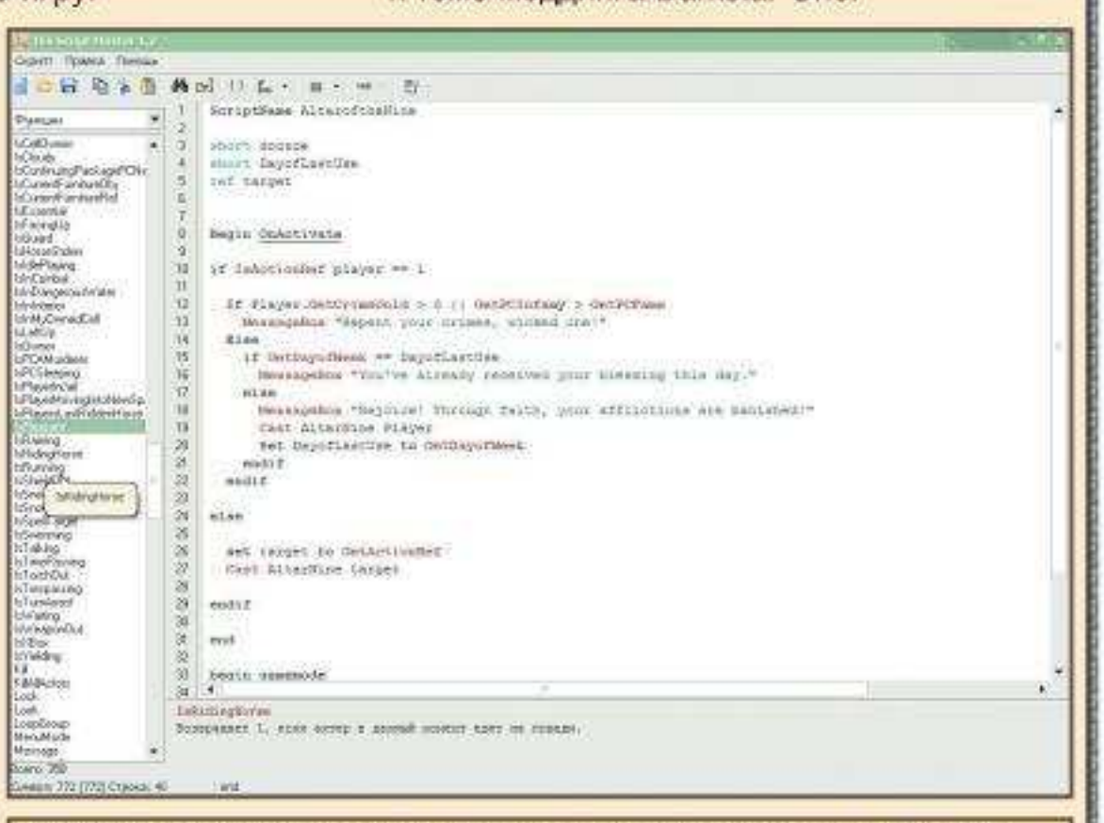
Звучит заманчиво? Одна незадача — инструментарий доступен только на немецком языке. На вопрос *«А как насчет английской версии?»* ребята из Ascaron недвусмысленно отвечают: *«Coming soon!»*. И все бы ничего, если бы этот ответ не висел на официальном сайте уже около двух месяцев. На этом неприятные сюрпризы не заканчиваются — правка большинства игровых файлов производится, как ни печально, с помощью сторонних программ. Например, в процессе работы не раз и не два придется забраться в **Excel**, посетить **Photoshop**, а то и **3DS Max** запустить.

В общем, мы пока не рекомендуем вам углубляться в изучение редактора — головная боль и уйма убитого впустую времени гарантированы. А вот некоторые простые изменения (вроде изменения базовых игровых параметров или импорта в игру новых моделей) очень даже возможны и в немецкой версии пакета. Для этого знать немецкий язык вовсе не обязательно: назначения основных кнопок можно понять из того, что на них нарисовано.

Ну а как только девелоперы выпустят английскую версию, мы обязательно вернемся к теме моддинга Darkstar One.



Zanoza Modeler 2 на чистейшем русском языке. Работать в локализованной версии редактора стало намного проще.



TES Script Master значительно упрощает написание скриптов для TES 4: Oblivion.

ВЕРДИКТ: Очень мощный инструмент. Была бы поддержка английского языка и полновесный редактор табличных данных, цены бы ему не было. А так... ждем английскую версию, в которую, кстати, разработчики обещали добавить новых возможностей.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 6/10

RUSH FOR BERLIN DEVELOPER TOOLS

Где взять: С нашего DVD

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Те, кто играл в **Rush for Berlin**, отлично знают, как контрастируют картинка на экране и геймплей. Потому что картинка очень красивая, а геймплей, выражаясь казенным языком, не оправдал надежд подавляющего большинства игроков. Реализма нет, тактические элементы не вылупились, система повреждений — так и вообще песня, точнее плач.

Разработчики прислушались к отзывам геймеров (лестных среди них было немного) и резво принялись за разработку инструментария. Пусть, мол, сами переиначат Rush for Berlin так, как захотят. Пакет утилит для редактирования игры получил название **Rush for Berlin Developer Tools**.

В комплект стандартной поставки включен редактор карт, сценариев и событий, а также небольшой распаковщик ресурсов и англоязычная документация, где поэтапно расписан процесс перекраивания игры. Описывать устройство редактора карт мы не будем: работа в нем очень напоминает создание уровней для **Titan Quest** (читайте статьи в ***9 и 10 номере «Игромании»***). То есть все так же просто — в считанные секунды можно сформировать ландшафт местности, добавить на карту юнитов и разнообразные строения, выполнить покраску тех или иных секторов, наконец, заполнить определенные части игрового мира водой.

ВЕРДИКТ: Если сама игра, мягко говоря, не задалась, то инструментарий для Rush for Berlin выполнен на совесть. Теперь фанаты этой стратегии смогут безо всяких проблем подправить те многочисленные ошибки, которые допустили девелоперы, и продлить жизнь игре.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 8/10

ОБНОВЛЕНИЯ

Разработчики редко выпускают патчи для редакторов, чаще всего они просто выкладывают в Сети обновленные версии, которые весят даже больше, чем оригиналы. Скачивать каждый раз такой объем могут далеко не все. Теперь этого делать и не нужно, все обновления вы сможете взять с нашего диска.

ZModeler v2.0.8. Обновление популярного редактора трехмерных моделей. Среди существенных изменений — поддержка всевозможных локализаций (теперь пользователи могут составлять собственные версии переводов для «Занозы»), возможность импорта в приложение гоночных треков из NFS: Most Wanted, а также файлов моделей **FlatOut 2**. Также были расширены опции редактирования вершин, исправлен ряд багов и внесено еще целое множество мелких поправок.

Half-Life 2: Episode One SDK Update FGD Upgrade. Модмейкер с ником **ts2do** отредактировал ряд файлов инструментария **Valve**, предназначенного для разработки своих собственных карт для **Half-Life 2**. Теперь пользователи могут делать уровни для **Half-Life 2: Episode One** с использованием моделей, текстур и прочих ресурсов, входящих в состав аддона.

Official BFME II/C&C Mod SDK. Спецы из **EA Los Angeles** спешат порадовать нас очередным обновлением своего фирменного **MOD SDK** для **The Battle for Middle-earth 2**. Добавлена возможность экспорта из «Макса» ландшафта для **Command & Conquer: Renegade**, в комплект с документацией включены новые файлы-примеры, а также исправлен ряд мелких недочетов.

EX MACHINA SDK

Где взять: С нашего DVD

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Разработчики из **Targem Studio** выпустили **SDK** для игры **Ex Machina**. С помощью утилит, входящих в состав набора, можно редактировать и создавать новые игровые карты, квесты и диалоги. В помощь начинающим разработчики включили в комплект несколько полноценных хелпов. При должном терпении с помощью SDK можно сделать практически новую игру на движке Ex Machina. Но не торопитесь радоваться, не все так хорошо...

ПРАКТИКА: При установке редактора вам придется заменить ряд библиотек и EXE-файлов. Не спешите этого делать. Сначала создайте резервные копии, а лишь затем копируйте. Дело в том, что после инсталляции SDK вы не сможете запустить саму игру! Об этом честно предупреждают и сами разработчики в readme. В итоге, чтобы протестировать созданный вами мод в игре, придется вернуть резервные файлы на свои законные места (при этом не будет работать инструментарий). Прямо-таки сказка про девочку и дудочку. Либо дудишь в дудочку, но нет кувшинчика, либо есть кувшинчик, но отняли дудочку.

С мучительным процессом инсталляции разобрались, переходим к изучению основных утилит из набора.

M3Editor.exe представляет собой полноценный редактор игровых карт. Дизайн программы не отличается оригинальностью: рабочая область состоит из двух частей — в левой осуществляется правка уровня, правая отведена под мини-карту. Сверху размещено несколько панелей инструментов, на которые вынесены кнопки для формирования ландшафта, водных поверхностей, различных дорог и некоторые другие функции. Примечательно, что программа переведена лишь отчасти — многие названия только на английском языке (в частности, все пункты главного меню, а также подписи на инструментальных панелях). Очень странный подход. Почему нельзя было перевести все?

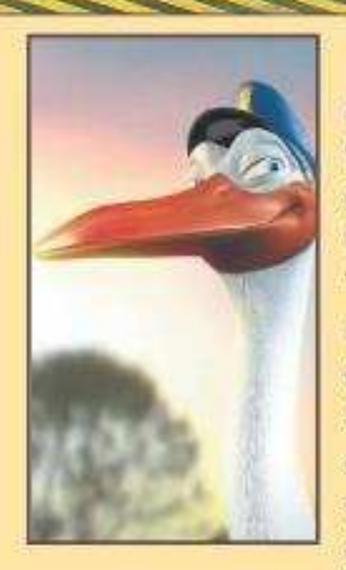
Создание полноценных дополнений для Darkstar One откладывается на неопределенный срок. Работать в немецкой версии редактора довольно сложно.

При помощи официального модмейкерского набора можно создать даже новую игру на движке Rush for Berlin.

ИНТЕРЕСНОСТИ

В интернете появилась забавная утилита **SmoothTeddy**, позволяющая в реальном времени рисовать трехмерные модели. Буквально за 10—15 минут (разумеется, если у вас есть графический планшет — мышкой работать сложно), вы можете изобразить трехмерную сцену. Все подробности на ***www-ui.is.s.u-tokyo.ac.jp/~takeo/java/smoothteddy/index.html***.

Состоялся выход обновленной линейки продуктов **Vue 6** для скоростного создания 3D-окружений. Инструменты данного набора используются как при разработке современных компьютерных игр, так и некоторых фильмов.



Пользователи **3DS Max** могут обзавестись новой версией специального плагина **Character Animation Toolkit (CAT)**. CAT максимально упрощает анимацию трехмерных объектов. Демонстрационную версию пакета можно скачать с официального сайта — ***www.catoolkit.com/home.asp*** (регистрация обязательна, поэтому выложить плагин на диск мы не можем).

Разработка новой карты для Ex Machina проходит в несколько этапов. Сначала формируется ландшафт — горы, овраги, котлованы рек и озер. После этого выполняется покраска секторов локации — определенным участкам присваиваются текстуры травы, песка и так далее. Затем прокладываются дороги через заданные контрольные отметки на новой карте, русла рек и озер заполняются водой, настраиваются погодные условия и формируются карты проходов для игрока. Наконец, производится расстановка игровых объектов.

Освоить инструментарий довольно непросто, без помощи официальной документации рядовому модмейкеру просто не обойтись. Неприятный момент: программа постоянно сбоит и вылетает в Windows.

Утилита **SciTE.exe** позволяет писать собственные миссии. Тут уже все опции меню переведены на великий-могучий, так что разобраться с настройками проблем не составит. Но тут свои трудности. Если в редакторе заданий к тому же **Titan Quest** несложно сделать новый квест буквально за 5—10 минут, то в случае с Ex Machina на разработку качественной миссии уйдет порядка 2—3 часов. Весь код задания, как и в редакторе скриптов **SAMB** для **GTA: San Andreas**, пишется с чистого листа в пустом текстовом поле. Более простой утилиты для составления квестов из заранее набранных скриптов, увы, нет.

ConversationEditor.exe — интуитивно понятный редактор квестов и диалогов. Освоить данную утилиту можно всего за пару минут.

ВЕРДИКТ: С одной стороны, мы имеем мощный набор утилит, с помощью которых можно сделать на базе Ex Machina отличный мод, с другой — множество багов и неполный перевод некоторых программ. Больше напоминает сырую бета-версию, чем финальный релиз.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 5/10

РУССКАЯ ЛОКАЛИЗАЦИЯ ДЛЯ ZMODELER

Где взять: С нашего DVD

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Многие российские моделлеры, работающие во второй «Занозе», не раз обращались к создателю графического пакета **Олегу Мелашенко** с просьбой русифицировать редактор. Шли часы, дни, месяцы... Когда количество обращений превысило все допустимые пределы, Олег, наконец, отреагировал и выпустил свою версию перевода.

Локализация заточена исключительно под версию **2.0.8** и с предыдущими билдами **ZModeler 2** несовместима. Переведены все пункты меню, названия рабочих инструментов, текст, встречающийся в различных диалоговых окнах. В официальной русификации все элементы названы своими именами — никаких сомнительных русских эквивалентов, которые встречаются в других переводах.

ВЕРДИКТ: Официальная локализация второй «Занозы» — идеальный перевод, позволяющий новичкам быстро разобраться в процессе моделирования в ZModeler 2.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 10/10

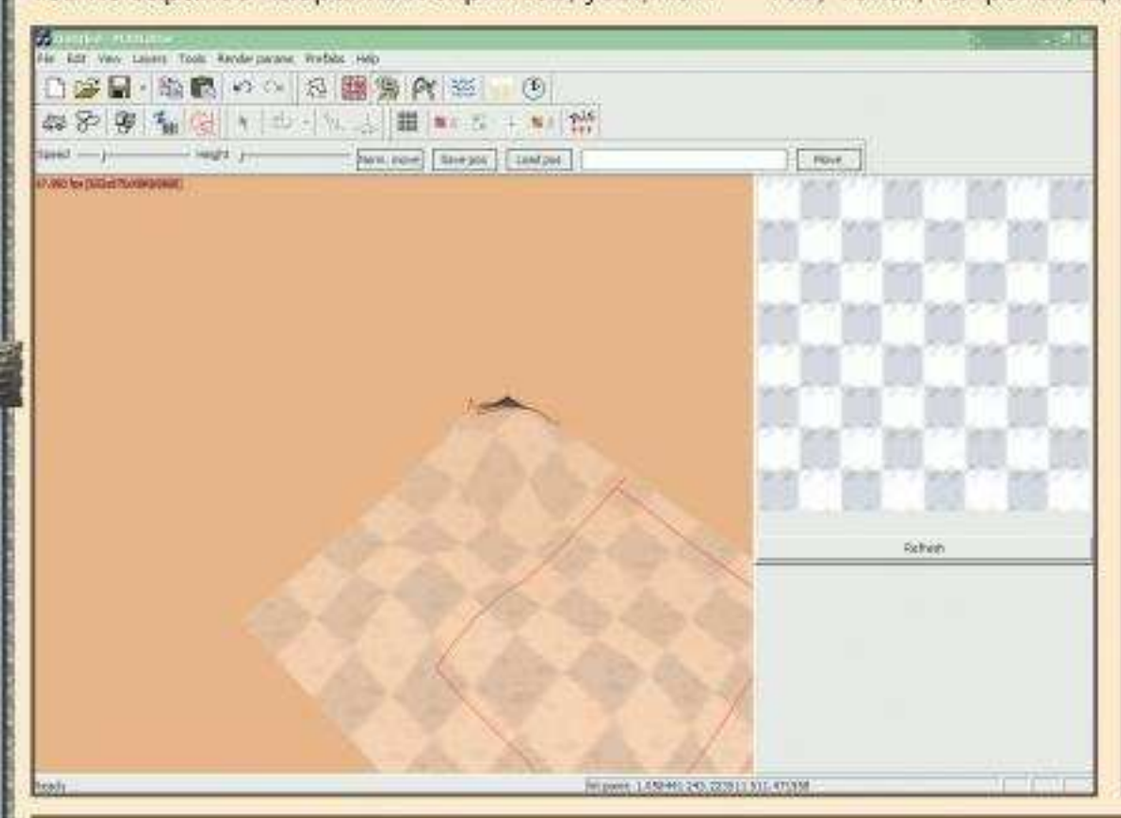
ROAD PACK 1.0 ДЛЯ FAR CRY EDITOR

Где взять: С нашего DVD

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Матерые модмейкеры решили максимально упростить жизнь начинающим игростроителям, занимающимся созданием уровней для **Far Cry**, и выпустили специальный набор дорог для редактора карт. Теперь не придется тратить время на оформление собственных дорожных покрытий. Сделали ландшафт-заготовку, выбрали необходимую магистраль из набора (всего представлено более двадцати вариантов), поместили ее на уровень — всего и делов-то. Заметим, что все объекты покрыты качественными текстурами.

ВЕРДИКТ: Неплохой набор дорог для редактора Far Cry, значительно упрощающий процесс создания нового уровня.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 7/10



SDK для родной Ex Machina позволяет полностью изменить мир игры. Но освоить пакет довольно сложно: программы, входящие в состав SDK, имеют привычку вылетать в Windows чуть ли не каждые 10 минут.

EX MACHINA
МЕРИДИАН 113

Жанр	Action\RPG
Разработчик	Таргем
Язык	Русский

«Ex Machina: Меридиан 113» - это продолжение Action/RPG «Ex Machina», действие которого разворачивается в пост-апокалиптическом мире будущего. Уничтожение пришельцев в конце оригинальной игры привело человечество к десятилетиям относительного мира. Подталкиваемые духом исследований, люди отправлялись все дальше и дальше, пересекая пустыни и горы, в надежде обрести потерянный рай на земле. Вновь открытые земли Северной Америки манили обещанием свободы и богатства. Но, как и сотни лет назад, фортуна улыбается лишь смелым.

В «Ex Machina: Меридиан 113» вас ждут новые герои и нераскрытые тайны на просторах Северной Америки, пережившей глобальную катастрофу. Выбор грузовиков стал еще шире, а игровой процесс - еще разнообразнее. Система изменения внешнего вида грузовика, новое оружие и высокотехнологичные противники позволят еще глубже погрузиться в безжалостный мир пост-апокалипсиса, а навыки экстремального вождения теперь пригодятся вам и в сражениях по сети!

НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

По вопросам оптовых закупок обращаться по тел. (495) 780-90-91, e-mail buka@buka.ru
Компания "Бука", 115230, Москва, Каширское шоссе, 1 (корп. 2)
© 2006 Targem © 2006 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Защиту авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Щит". По вопросам оптовых закупок обращаться по тел. (495) 780-90-91, e-mail buka@buka.ru, Компания "Бука", 115230, Москва, Каширское шоссе, 1 (корп. 2).

ОРУЖЕЙНАЯ ГОРДОНА ФРИМЕНА

АНДРЕЙ ВЕРЕЩАГИН

E-MAIL РУБРИКИ: GAMEDEV@IGROMANIA.RU

Гордон Фримен, раскидывающий зомби налево и направо мощными ударами кулаков, испепеляющий врагов лазером и разрушающий все на своем пути с помощью уникальной атомной пушки — примерно такую вот модификацию мы сделаем сегодня для **Half-Life 2: Episode One**. Внимательно изучив материал, вы сможете в дальнейшем самостоятельно создавать новое оружие для Half-Life 2 и любых его модификаций.

НАЧИНКА СТВОЛОВ

Новое оружие добавляется в игру в несколько этапов. Первый — изменение боевых характеристик. Их вы обнаружите в файлах с именами вида **weapon_X.txt**. Файлы, соответствующие оружию, перекочевавшему из оригинального Half-Life 2 в неизменном виде, лежат в директории **<Каталог игры>\hl2\scripts**, файлы; файлы, описывающие новые стволы, — в **<Каталог игры>\episodic\scripts**. Если файл продублирован в обеих папках, игра будет учитывать только тот, что лежит в **<Каталог игры>\episodic\scripts**.

Теперь о том, какой файл какому виду оружия соответствует. **Weapon_357.txt** — «Магнум», **weapon_alyxgun.txt** — пистолет Аликс, **weapon_ar2.txt** — импульсная винтовка, **weapon_bugbait.txt** — Pheropod\Bugbait (приманка для жуков), **weapon_crossbow.txt** — арбалет, **weapon_crowbar.txt** — монтировка, **weapon_frag.txt** — граната, **weapon_physcannon.txt** — гравитационная пушка, **weapon_pistol.txt** — 9-мм пистолет, **weapon_rpg.txt** — ракетница, **weapon_shotgun.txt** — шотган, **weapon_smg1.txt** — автомат. Править файлы можно в любом графическом редакторе, например в «Блокноте». Рассмотрим самые важные параметры.

printname — название оружия, отображаемое в игре. Здесь идет ссылка на одну из строк файла **episodic_english.txt** или **hl2_english.txt** (более детально о названиях оружия мы поговорим чуть позднее);

От монтировки в игре остался только значок, появляющийся при выборе вооружения. Но и его при желании можно перерисовать.

viewmodel — модель оружия до того, как игрок взял ствол в руки;

playermodel — модель оружия, которую вы видите, когда оно находится в руках у Гордона;

bucket — клавиша с цифрой, которую надо нажать, чтобы взять в руки данное оружие;

bucket_position — порядковый номер в очереди (если одна цифровая клавиша вызывает несколько стволов);

clip_size — вместимость обоймы при основной атаке;

clip2_size — вместимость обоймы при альтернативной атаке;

default_clip — количество патронов, идущее в комплекте с пушкой (для основной атаки);

default_clip2 — исходное число патронов для альтернативной атаки;

primary_ammo — вид боеприпасов для основной атаки;

secondary_ammo — боеприпасы для альтернативной атаки;

weight — вес оружия. Влияет на скорости передвижения героя.

Размеры урона, наносимого оружием, прописаны в файле **skill.cfg**, который лежит в каталоге **\hl2\cfg**. Нам нужен раздел **WEAPONS** (имя блока выделено двумя рядами знаков равенства и закомментировано), в котором вы увидите длинный список атрибутов. Они бывают пяти основных видов:

sk_plr_dmg_X «N» — ущерб здоровью игрока от оружия X. На месте X вы можете встретить те же наименования, что и в названиях разобранных выше оружейных файлов (после слова **weapon** и подчерка). N — значение атрибута;

sk_npc_dmg_X — урон, наносимый врагам и NPC оружием X;

sk_max_X — максимальное число патронов для основной атаки с помощью оружия X, которое вы можете одновременно носить с собой;

sk_max_X_altfire — максимальное число патронов для альтернативной атаки;

sk_X_radius — радиус взрыва (только для оружия с разрывными снарядами).

Засучите рукава, мы приступаем к важнейшей части вскрытия — добавлению в игру нового оружия. Сделать это можно, отрегулировав боевые характеристики. Обратите внимание на то, что баланс от дальнейших изменений не пострадает.

КУЛАКИ

Первым делом обучим Фримена основам рукопашного боя. Откройте в текстовом редакторе файл **weapon_crowbar.txt** (ищите его в папке **\hl2\scripts**). Заменим лом кулаками. Главная проблема — замена соответствующих моделей: параметрам **viewmodel** и **playermodel** необходимо задать значения **models/weapons/v_hands.mdl** и **models/weapons/w_hands.mdl**.

Следующий шаг — редактирование файла **skill.cfg** (напомню, что он находится в каталоге **\hl2\cfg**). Исправьте значения атрибутов **sk_plr_dmg_crowbar** и **sk_npc_dmg_crowbar** (какие именно числа сюда подставить, решать вам). По логике они должны быть меньше исходных (где-то в районе **7-8** и **3** соответственно) — все-таки удар ломом посильнее, чем голой рукой. Однако если вы хотите научить своего героя первоклассно драться, подставьте значение побольше.

Осталось дать новому оружию название. В этом вам поможет файл **episodic_english.txt**, если у вас английская версия игры, и **episodic_russian.txt**, если русская. И тот, и другой лежат в директории **\episodic\resource**. Если же вы модифицируете оригинальный Half-Life 2, то вас будут интересовать соответственно файлы **hl2_english.txt** и **hl2_ russian.txt** из папки **\hl2\resource**.

По структуре все четыре файла совершенно идентичны. Откройте нужный файл и (если у вас английская версия игры) отыщите в нем следующую строку:

«HL2_Crowbar» «CROWBAR»

Вместо второго слова **CROWBAR** впишите новое название оружия. «РУКИ» или

СНАЙПЕРСКАЯ ВИНТОВКА

Изготовить снайперскую винтовку очень просто. Берем арбалет и в соответствующем ему файле — **weapon_crossbow.txt** (если говорить об обычном Half-Life 2, вы найдете его в директории **\hl2\scripts**, если об Episode One, то в **\episodic\scripts**) — меняем значение атрибутов **viewmodel** и **playermodel**. Рекомендуется поставить сюда, соответственно, адреса: **models/weapons/v_Physics.mdl** и **models/weapons/w_Physics.mdl**. И вот новое оружие уже выглядит как супергравитационная пушка, но... с возможностью зума. Ну и конечно, не забудьте подправить боевые характеристики ствола (не переставая при этом следить за балансом) и переименовать его.

«КУЛАКИ» — как вам больше нравится (английская версия понимает русские шрифты). И вот уже Гордон Фримен машет кулаками не хуже мастера восточных единоборств.

АТОМНАЯ ПУШКА

Сильные руки — это, конечно, хорошо, они не раз спасут вам жизнь. Но если в руках пусто, далеко все равно не уйти. Поэтому на очереди у нас атомная пушка. Это мощнейшая вещица, что-то вроде Redeemer из Unreal Tournament. Поставим ее вместо ракетницы. Найдите файл **weapon_rpg.txt** в каталоге **\hl2\scripts**. Характеристике **default_clip** присвойте значение **2**. Число рядом с показателем **weight** исправьте на **8**.

Подкорректируйте содержимое файла **skill.cfg**. Сначала увеличьте ущерб от взорвавшейся ракеты, прописав показателям **sk_plr_dmg_rpg_round** и **sk_npc_dmg_rpg_round** значения **220** и **110**. Затем сократите максимальное число патронов до двух, приписав характеристике **sk_max_rpg_round** атрибут **2**.

В файле **episodic_english.txt** из папки **\episodic\resource** найдите строчку:

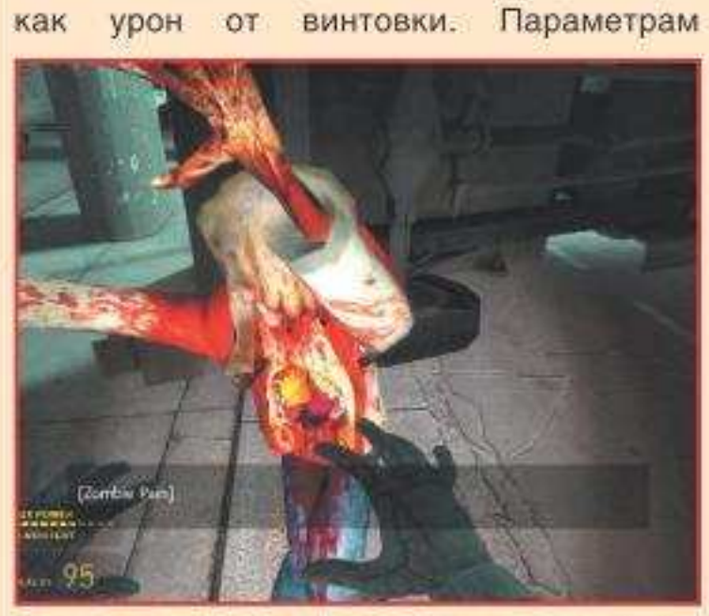
«HL2_RPG» «RPG\n(ROCKET PROPELLED GRENADE)»

На месте текста, заключенного в кавычки, укажите новое название — «АТОМНАЯ ПУШКА». Новый ствол более чем в два раза сильнее RPG и как нельзя лучше подходит для массового уничтожения противников. Но он очень тяжелый (а следовательно, серьезно замедляет скорость передвижения игрока) и после каждого выстрела требует перезарядки, да и патронами к нему запастись не получится.

ЛАЗЕРНАЯ ВИНТОВКА

На десерт у нас лазерная винтовка. Ее мы получим из импульсной винтовки путем несложных преобразований. Производить их следует в основном в двух конфигурационных файлах: **weapon_ar2.txt** (ищите в директории **\hl2\scripts**) и **skill.cfg** (**\hl2\cfg**).

В первую очередь необходимо уменьшить максимальное и начальное количество патронов в обойме. Для этого атрибутам **clip_size** и **default_clip** из файла **weapon_ar2.txt** нужно присвоить значение **20**. Что касается файла **skill.cfg**, то он пригодится нам для правки такого параметра, как урон от винтовки. Параметрам **sk_plr_dmg_ar2** и **sk_npc_dmg_ar2** присвойте значения **12** и **5**. Число, относящееся к настройке **sk_max_ar2**, замените на **50**. Параметру **sk_max_ar2_altfire** присвойте значение **2**.



Пара точных ударов кулаком — и зомби в нокауте.

Следующая стадия — изменение названия. В файле **episodic_english.txt** найдите строку:

«HL2_Pulse_Rifle» «OVERWATCH STANDARD ISSUE\n(PULSE-RIFLE)»

Содержащийся в кавычках (второй паре) текст исправьте на «ЛАЗЕРНАЯ ВИНТОВКА».

ВИЗУАЛИЗАЦИЯ

Настало время немного поработать кистью и перерисовать скины оружия. Текстуры имеют формат **vtf**, который используется во всех играх на движке **Source**. Чтобы просмотреть и подредактировать изображения, содержащиеся в этих файлах, необходимо перевести их в более привычный формат **tga** (для этого существуют, например, такие утилиты, как **VTFLib** и **VTEXGUI**) и потом уже править их в графическом редакторе (например, в **Photoshop**). Либо сразу открыть **vtf**-картинки в Photoshop, предварительно установив соответствующий плагин (ждет вас на ***нашем диске***). Второй вариант требует от вас меньше усилий, но оставляет меньше места для маневра (в частности, двухслойные изображения отображаются плагином в виде однослойных). Описанным ниже способом вы можете редактировать все игровые текстуры.

Инсталляция плагина — дело нескольких секунд. Прежде чем к ней приступить, убедитесь в том, что Photoshop не запущен. Скопируйте файл **VTFLib.dll** в директорию программы, а **VTF.8bi** — в папку плагинов (**<Каталог программы>\Plug-Ins\File Formats**). После этого можно спокойно открывать и редактировать нужный вам **vtf**-файл в Photoshop.

Текстуры ищите в папке **\hl2\materials**, если вы имеете дело с обычным Half-Life 2, и в **\episodic\materials** — если с Episode One. В обоих случаях скины оружия лежат в подкаталоге **\models\weapons** (директория **\models** содержит модели). Каждому стволу здесь отведена отдельная субдиректория с файлами формата **vtf** и **vmt**. Нас интересуют только vtf.

Подправьте внешний вид стволов, параметры которых мы изменяли чуть выше (ракетница, превратившаяся в атомную пушку, и импульсная винтовка, ставшая лазерной). Этого можно добиться за счет перекраски отдельных частей оружия, нанесения всевозможных надписей, добавления каких-то деталей, мелких рисунков.

Например, на атомную пушку (напомню, что ее мы делаем на базе RPG, файл **rocket launcher sheet.vtf** из каталога **\episodic\materials\v_rocket_launcher**) мы поместили знак радиоактивности и предупреждение об опасности (для того чтобы расположить текст под углом, используйте инструмент **Edit/Free Transform**). В случае с лазерной винтовкой править нужно файл **V_IRifle.vtf** из папки **\episodic\materials\V_IRifle**. Обязательно покрасьте в красный цвет пули, которыми стреляет оружие (как показано на скриншоте) — тогда возникнет ощущение, что оно стреляет лазером. Ну и конечно, не забудьте нанести на сам ствол пометки, свидетельствующие об его новизне и исключительности.

Когда все графические правки будут внесены, сохраните изменения, не меняя формат (**vtf**). Настройки оставьте стандартными.

■■■

Новое оружие готово к применению. Мы изменили не только начинку и название, но и внешний вид. Но не останавливайтесь на достигнутом. Например, несложно создать дополнительную разновидность гранат (как вариант, с небольшим показателем повреждения, но расширенном радиусом взрыва) или лазерный пистолет... Мы описали вам лишь алгоритм действий, а как им воспользоваться, решать исключительно вам. ■

СИСТЕМА ПОВРЕЖДЕНИЙ

В Half-Life 2 довольно примитивная система повреждений. Ее можно сделать более продуманной и логичной, подправив несколько параметров в файле **skill.cfg** из папки **\hl2\cfg**. Откройте его в «Блокноте». В самом конце, следом за комментарием **NPC damage adjusters**, вы обнаружите атрибуты, которые определяют множитель ущерба от поражения определенной области тела (на указанное число умножается базовый урон от атаки):

sk_npc_head — голова.
sk_npc_chest — грудь.
sk_npc_stomach — живот.
sk_npc_arm — рука.
sk_npc_leg — нога.

Все эти характеристики относятся к врагам и NPC. Далее идут аналогичные параметры (только сокращение **npc** в данном случае заменяется словом **player**), относящиеся к игроку. И в том, и в другом случае значения всех показателей кроме первого (ему соответствует число **3**) равны **1**. Таким образом, урон от попадания в голову является тройным, тогда как остальные зоны повреждений между собой никак не различаются.

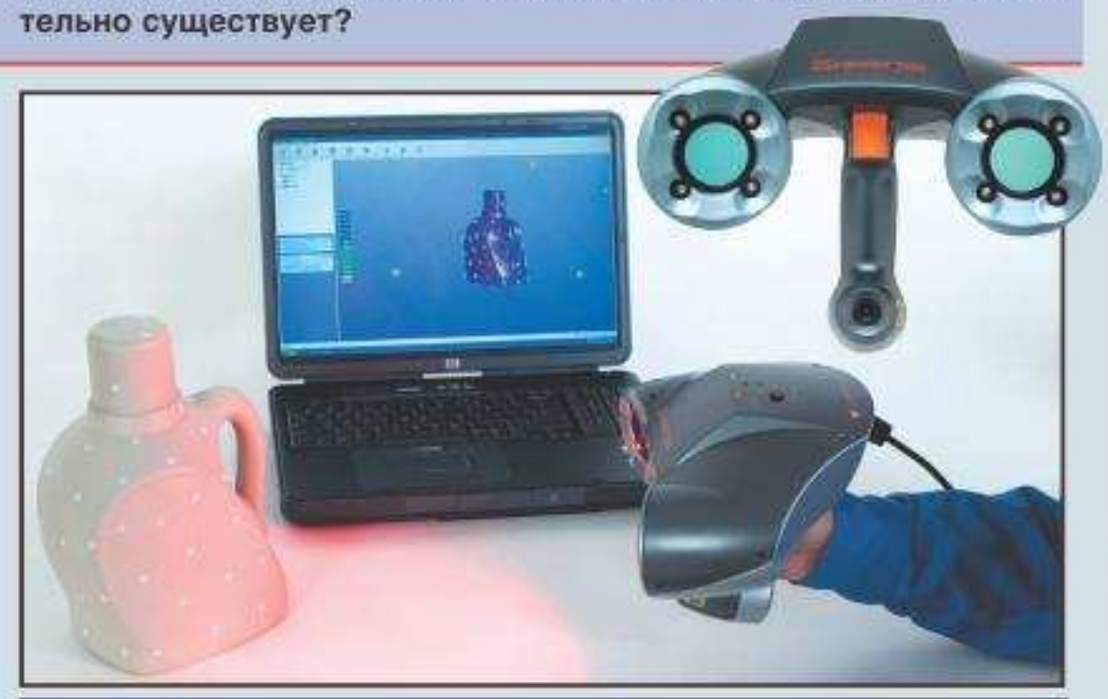
Можно задать параметрам **sk_npc_chest** и **sk_player_chest** значение **2.5**, **sk_npc_stomach** и **sk_player_stomach** — **2**, **sk_npc_leg** и **sk_player_leg** — **1.5**. Второй вариант — вместо этих чисел указать следующие: **2**, **1.5** и **1.25**.

Ведущий рубрики: Алексей Макаренков

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ ИГРОСТРОЙ

24 часа в сутки вопросы по созданию, модифицированию и вскрытию игр принимаются на адрес gamedev@igromania.ru и по SMS на короткий номер 1121 с префиксом dev (в начале сообщения печатаете слово dev, а затем, через пробел, сам вопрос). Стоимость каждого SMS — 10 центов. Обратите внимание, что ответы на вопросы даются только в журнале.

На некоторых порталах, посвященных трехмерному моделированию, есть фотки странного устройства, которое якобы может сканировать трехмерные объекты и сразу переводить их в 3D-модели. Это какая-то утка или такой агрегат действительно существует?



ZScanner 700 запросто сканирует любые объекты и переводит их в трехмерные модели.

Все верно, такое устройство и вправду существует — совсем недавно его начала выпускать компания **Z Corporation**. Называется трехмерный сканер **ZScanner 700**, он умеет сканировать объемные формы и автоматически переводить изображение в 3D-модель. ZScanner 700 позволяет в считанные минуты создавать модели объектов в реальном времени. Прибор весит всего 980 граммов и спокойно помещается в ладони, все сосканированные объекты реального мира отображаются на экране монитора. То есть если при создании трехмерной модели была допущена неточность, то вы сразу это заметите и проведете повторное сканирование.

Все захваченные формы автоматически сохраняются в файлы с расширением **raw** и **stl** и в дальнейшем могут быть импортированы в любой современный пакет 3D-графики или выведены на печать. В комплект стандартной поставки 3D-сканера входят все необходимые кабели, программное обеспечение и даже простенький наладонник для программирования сканера. Со слов разработчиков, ZScanner 700 предназначен для использования в игровой индустрии, архитектуре, а также для создания точных копий музейных экспонатов.

И все бы хорошо, если бы не цена — любой желающий сможет приобрести ZScanner 700 всего за... $40 000. Но это, что называется, первая ласточка. В скором будущем таких устройств станет значительно больше и цены на них упадут. По прогнозам аналитиков, уже в 2009 году подобный агрегат будет по карману любому пользователю.

В интернете начала появляться информация о графическом редакторе Evolver, в котором якобы можно за считанные минуты делать трехмерных персонажей. Неужели все настолько просто?

Компания **Darwin Dimensions** впервые представила **Evolver** — программу для автоматизированного моделирования персонажей — на выставке **SIGGRAPH 2006**. В ней действительно можно создавать трехмерные модельки гуманоидов, причем сделать это предельно просто. Больше всего моделирование напоминает конструирование персонажей в редакторе какой-нибудь ролевой игры. Вы выбираете основной типаж, ползунками определяете длину рук, ног, размер головы, волосяной покров еще ряд параметров. Тонких настроек самый минимум.

Так что не стоит думать, будто с помощью Evolver вам удастся

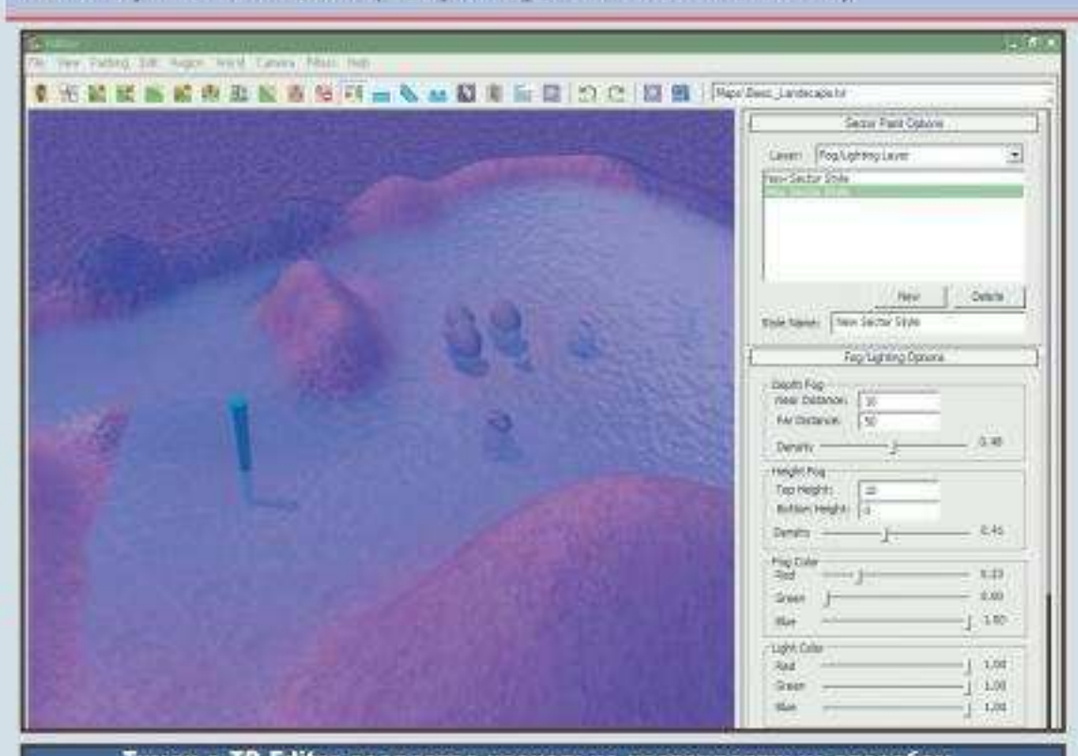
Главных героев игр в Evolver лучше не делать (слишком уж персонажи получаются однотипными), а вот для моделирования массовки этот графический пакет подходит идеально.

разработать совсем уж уникальных персонажей — увы, это невозможно. А вот сделать множество однотипных героев (например, для создания толпы людей в какой-нибудь RPG или экшене) совсем несложно.

На сайте разработчика (***www.darwindimensions.com/index.jsp***) любой желающий может загрузить себе trial-версию, имеющую как временные, так и некоторые функциональные ограничения. Заметим, что перед непосредственной закачкой программы вам придется заполнить регистрационную анкету.

Более подробно о новом пакете вы можете узнать из краткого видеообзора ***на нашем DVD*** в разделе «Игрострой».

В статье по модифицированию Titan Quest вы рассказали о создании своих собственных уровней. Я почти закончил делать карту с сюжетом, но не могу понять одного: как добавить на уровень эффект тумана, ведь в оригинальной игре он есть на некоторых локациях (например, в болотах Египта).



Туман в TQ Editor создается несколько нестандартным способом.

Запустите редактор карт и загрузите свой уровень. В режиме редактирования отыщите и выберите на панели инструментов компонент **Sector Painting Tool** (двенадцатый от начала). В поле параметров модификатора добавьте новый слой, кликнув по кнопке **New**, настройте параметры тумана (интенсивность, цвет, дальность видимости) и добавьте эффект на карту.

Можно ли управлять при помощи скриптов быстрыми перемещениями главного героя по миру TES 4: Oblivion?

Такая возможность есть в редакторе TES 4. За нее отвечает функция **EnableFastTravel flag**, где **flag** — значение параметра движения. Если вы впишете вместо flag цифру **1**, то быстрые передвижения активируются, если пропишете **0**, то, соответственно, возможность быстрого путешествия пропадет.

Я начал изучение скриптов TES 4: Oblivion и почти сразу же натолкнулся на одну проблему. Не подскажете, как можно организовать проверку того, разговаривал ли игрок с тем или иным персонажем?

Никаких проблем, любая лингвистическая активность в Oblivion проверяется довольно просто. Конкретно для вашего случая идеально подойдет функция **GetTalkedToPC**. Она возвращает значение **1**, если NPC уже беседовал с игроком, и **0**, если никаких разговоров между ними не происходило.

Как в редакторе SAMB заставить произвольного персонажа из GTA: San Andreas, не принадлежащего к группе игрока (Player Group), плыть к определенной точке на карте? Я уже почти сделал новый мини-город, но никак не разберусь с этой функцией: опробовал несколько десятков вариантов, но ничего не получается.

Есть лишь один способ — направить персонажа к определенной точке (шагом или бегом) и присвоить ему следующую команду:

04D8: set_actor $Actor ability_to_swim 0

Где **Actor** — имя героя, которого вы хотите научить плавать, цифра **0** определяет умение персонажа перемещаться по воде: если значение параметра равно **0**, то герой будет плавать не хуже мастера спорта по водному поло, если **1**, то актер пойдет на дно как топор.

Герои GTA: San Andreas дружными рядами отправляются в заплыв. А всего-то и нужно было прописать в SAMB команду ability_to_swim.

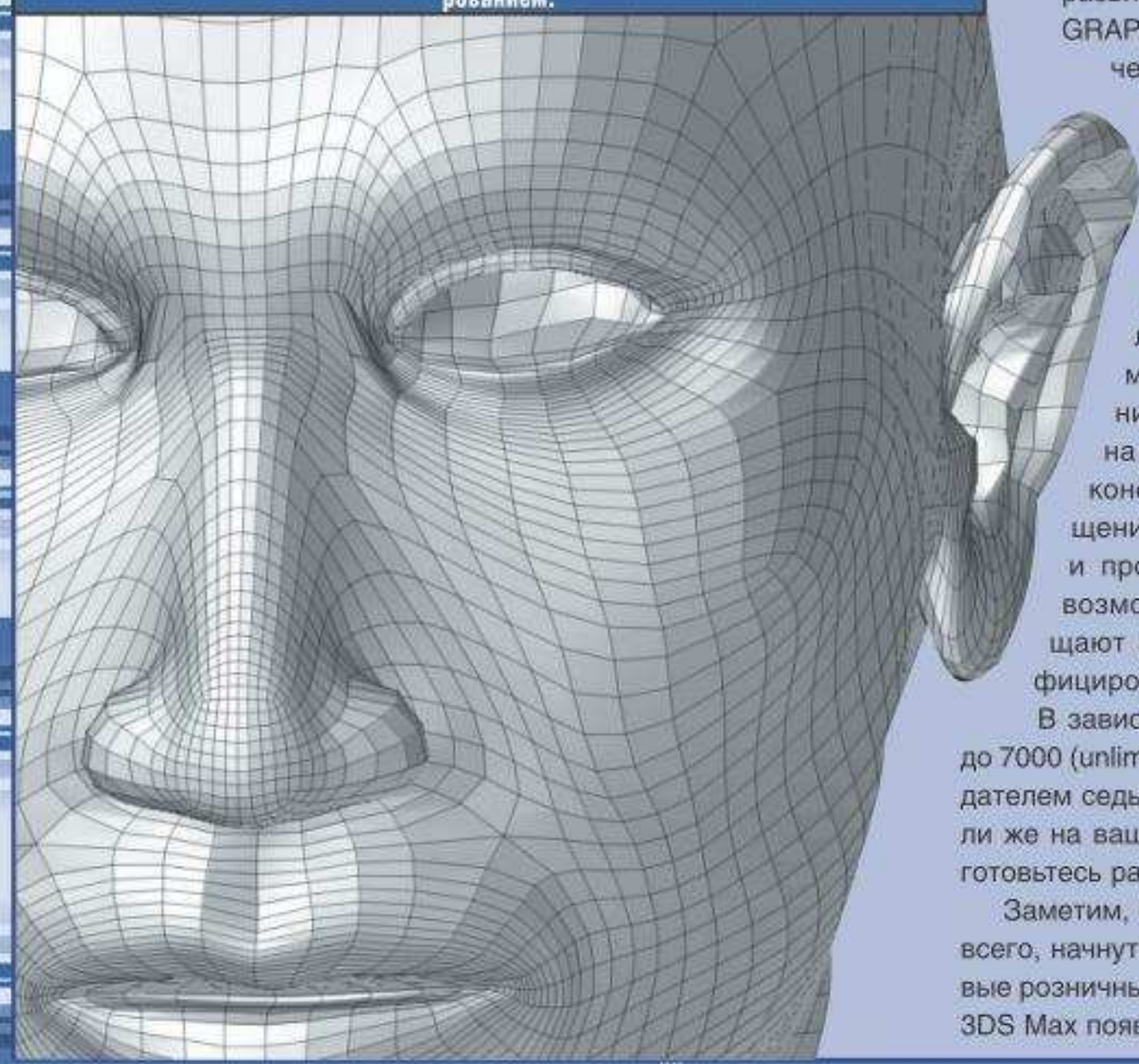
Вопрос месяца

Известно ли что-нибудь о следующих версиях самых популярных графических пакетов — 3DS Max и Maya? А то, как Autodesk купила Alias, так об обновлениях ничего и не слышно.

3DS Max 9. Autodesk поделилась информацией о девятой версии «Макса» на SIGGRAPH 2006. Разработчики добавили в графический пакет возможность анимации по слоям, добились увеличения производительности, в частности скорости рендеринга, и встроили в 3DS Max новую версию модуля **Mental ray 3.5**. Также создатели «Макса» заявили, что в новой версии приложение **Hair and Fair** станет неотъемлемой частью редактора — отныне создание и редактирование волос будет осуществляться в окне просмотра. Помимо всего прочего, девятый «Макс» порадует пользователей поддержкой шейдеров — теперь у всех моделлеров появится уникальная возможность сымитировать реальное небо и солнце. Довольны останутся и дизайнеры — для них разработчики приготовили специальный набор всевозможных архитектурных материалов.

Несмотря на все вышесказанное, ждать от 3DS Max 9 чего-то кардинально нового не стоит. Сотрудники Autodesk в очередной раз выпускают все тот же графический пакет, но с косметическими изменениями. Никаких новых технологий в «девятке» не будет. Заявленная цена на продукт составляет $3500 за полную версию и порядка $800 за апгрейд с восьмой версии «Макса».

Девятая версия 3DS Max еще лучше справляется с высокополигональным моделированием.



Maya 8. Если в прошлом году Maya сделала шажок в развитии всего в полверсии (от **6.5** до **7.0**), то на SIGGRAPH 2006 была представлена восьмая версия графического пакета. И поглощение **Alias** компанией **Autodesk** сыграло в этом немалую роль.

Как и в случае с 3DS Max 9, восьмая Maya порадует пользователей повышенной производительностью, наличием модуля **Mental ray 3.5**, возможностью интегрирования программы с другими графическими пакетами, расширенной линейкой поддерживаемых форматов текстур и моделей и некоторыми другими мелкими изменениями. Основной упор разработчики Maya сделали на упрощение процесса моделирования трехмерных конструкций и их текстурирования. Возникает ощущение, что постарайся разработчики еще чуть-чуть — и программа начнет автоматически штамповать всевозможные модели. Также отметим, что в Maya 8 обещают упростить процесс обращения к файлам и модифицировать редактор сцен.

В зависимости от комплектации цена варьируется от 2000 до 7000 (unlimited-версия) вечнозеленых. Если вы являетесь обладателем седьмого Maya, то за апгрейд придется отдать $900, если же на вашем PC проинсталлирована 6.5-версия продукта, то готовьтесь раскошелиться на $1250.

Заметим, что к моменту выхода журнала Max и Maya, скорее всего, начнут штурмовать рынок. По официальным данным, первые розничные продажи Maya запланированы на конец августа, а 3DS Max появится на рынке в сентябре-октябре.

special@igromania.ru

ИЗ ЧАРТА ВОН

ВСЕ, ЧТО НУЖНО ЗНАТЬ ОБ ИГРОВОЙ МУЗЫКЕ

Дмитрий Посиделов
http://pasya.livejournal.com

Музыка в играх — что-то вроде падчерицы. Когда она гениальна, ею все восторгаются, когда она просто хорошая — ее никто не замечает. Музыка вносит решающий вклад в атмосферу игры: **Metal Gear Solid** просто не воспринимается в отрыве от фирменной заглавной темы, а **Halo** — в отрыве от ее пафосных оркестровок. Но при всем при этом музыке уделяется не в пример меньше внимания, чем той же графике, дизайну уровней, сюжету — да чему угодно.

Откуда есть пошла игровая музыка

История игровой музыки ведет свой отсчет с конца 70-х. Осенью 1977 года компания **Atari** выпустила первую консоль **VCS** (Video Computer System), способную генерировать самые примитивные звуки. Именно ее и следует считать первой платформой, привнесшей в игры музыку.

На момент запуска VCS (позже приставка стала известна под названием **Atari 2600**) было доступно девять игр, однако ни в одной из них не было ничего похожего на музыку. Но уже в следующем году появляется **Space Invaders** (1978) — первая игра с зачатками звукового дизайна: при большом скоплении врагов игроку приходилось ускорять огневую мощь космического корабля, и одновременно с этим ускорялся темп звуковых эффектов. По большому счету, все эти бибиканья нельзя было даже назвать музыкой, но вместе с тем это был уже большой прорыв в области программирования звука.

На следующий год Atari, ободренная успехом Space Invaders, выпускает еще одну космическую аркаду — **Asteroids**. Игра практически не отличалась от Space Invaders, появились лишь дополнительные звуковые эффекты. Настоящим же достижением в области звука стала спортивная игра **Major League Baseball** для консоли **Intellivision** от **Mattel Electronics** (игра и консоль также появились в 1979-м), в которой был впервые сгенерирован компьютерный голос. Несмотря на то, что консоль могла «произносить» одновременно лишь одно слово (например, «удар» или «мяч»), эти комментарии стали непременным атрибутом всех спортивных игр. К слову, Mattel настолько боялась за собственные технологии и своих сотрудников, что едва ли не засекретила имена разработчиков и их местоположение.

Впрочем, это все равно не помогло. К 1980 году другие разработчики тоже научились программировать голос. В шутере **Berzerk** главный герой озвучивал свои действия несложными фразами вроде *«Гуманоид не должен скрыться!»* и *«Дерись как робот!»*.

Годом ранее явил себя миру культовый **Pac-Man**, ставший одной из самых популярных игр в мире. Для Pac-Man было написано несколько уникальных мелодий, а вступительный трек стал гимном всех игроков того времени. Звуковой эффект, сопровождающий смерть Пэк-Мана, так и вообще стал универсальным звуком поражения для многих игр. Как и большинство аркад того времени,

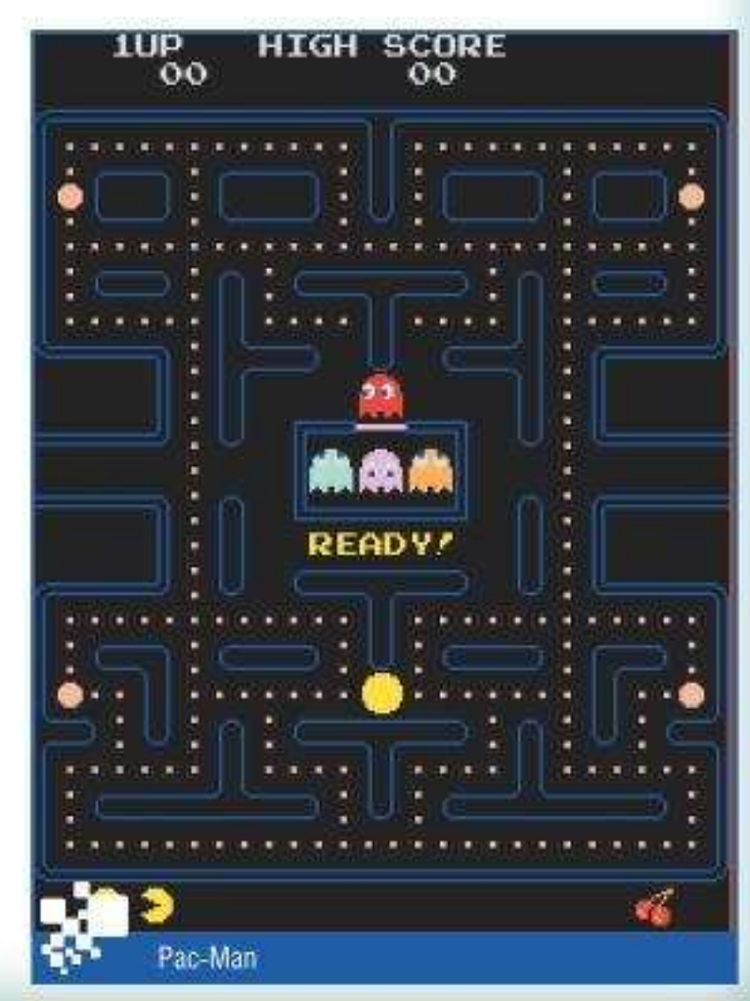
VCS, она же — Atari 2600. Первая игровая система, способная генерировать звуки.

Pac-Man был выпущен сначала как игровой автомат и только потом покорил другие платформы. То есть говоря о 100 тыс. проданных копий, надо понимать, что это продажи не картриджей (к тому времени их еще просто не изобрели), а игровых автоматов — больших такие бандур, которые принято устанавливать в развлекательных центрах и которые стоят приличных денег.

Музыка Pac-Man оказала большое влияние и на массовую культуру. В 1982 году музыканты из Атланты Джерри Бакнер (Jerry Buckner) и Гэри Гарсиа (Gary Garcia) написали песню **Pac-Man Fever**, которая продержалась в первой десятке американских чартов три месяца. Значительно позже, в 1999 году, му-

Asteroids

Space Invaders



Pac-Man

Berzerk

зыканты выпустили диск Pac-Man Fever с одноименной песней, а также трибьютами на семь других популярных в 80-е аркад: **Frogger, Centipede, Donkey Kong, Asteroids, Defender, Mousetrap** и Berzerk. Кроме вокала и аранжировки, все песни содержали оригинальные звуковые эффекты из игр.

И снова японцы

Game & Watch. Ничего не напоминает?

В начале 80-х из-за океана нагрянули, наконец, японцы. Подмяв под себя японский рынок, **Nintendo** открыла в 1980 году собственное подразделение в Нью-Йорке и запустила в продажу сначала портативные консоли **Game & Watch** (советские игры серии «Электроника ИМ» — это как раз клоны Game & Watch), а потом и игровые автоматы с виртуальными тирами **Hellfire, Sky Skipper** и **Sheriff**. Однако игры Game & Watch научились подделывать в азиатских странах, интерес к виртуальным тирам угасал, и Nintendo начала терять свое влияние в США.

Donkey Kong (версия для NES).

Спасением для Nintendo стал Сигеру Миямото (в то время — рядовой разработчик), которому поручили продолжить разработку провальной аркады **Radarscope**. Но Миямото уговорил боссов компании сделать собственную игру — **Donkey Kong** (1981). По сюжету, от главного героя (по сути, антигероя — толстого водопроводчика) сбежала обезьяна, попутно прихватив с собой девушку хозяина. Игроку нужно было добраться до непослушной гориллы, увертываясь от летящих в него предметов (бочек, пружин), которые сбрасывала обезьяна, сидя вверху экрана. Игровые автоматы с Donkey Kong стали самыми продаваемыми в США и Японии. Саундтрек к игре написал сам Миямото на простенькой клавиатуре. Это была потрясающе проработанная музыка даже несмотря на то, что звуковая подсистема игровых автоматов не менялась со времен Pac-Man. Сигеру Миямото стал одним из самых известных дизайнеров в истории игр, но, к сожалению, больше никогда не писал музыку.

Упрочив свое положение, Nintendo выпустила в 1984 году игровую систему **Famicom** (Family Computer — домашний компьютер). Она имела абсолютный успех в Японии, а в 1985 году — еще и в США, но уже под именем **NES** (Nintendo Entertainment System). Позже, в 1992 году, приставка пришла и в Россию — под именем Dendy.

Настоящий расцвет игровой музыки начался именно с NES. Музыкальный чип консоли имел четыре звуковых канала, три из которых использовались для проигрывания музыки, а четвертый предназначался для звуковых эффектов. В основе музыкального чипа лежал синтезатор, который выдавал довольно-таки «кислотный» звук (по-научному — вось-

ИНТЕРЕСНЫЕ ФАКТЫ

- В первых двух частях **Tomb Raider** музыка была записана в формате CD-Audio на свободном от игровых файлов месте. Дело в том, что вплоть до самого релиза композитор Натан Маккри не знал, сколько места будет отведено под музыку: разработчик ориентировал его примерно на половину объема диска (300-400 Мб). Когда выяснилось, что **Core Design** значительно перебрали с объемом, Натан чуть ли не рвал на себе волосы. В итоге из каждой игры было выкинуто по 20 минут музыки. Примерно столько же и осталось.
- **Tomb Raider: The Angel of Darkness** (2003) была первой игрой, саундтрек к которой записывался при участии Лондонского симфонического оркестра, а ее композитору Питеру Конелли выпала честь поработать с этим оркестром в легендарной английской студии **Abbey Road**. Но это все равно не спасло игру от оглушительного провала.

- За несколько дней до отправки в печать **Prince of Persia: The Two Thrones** разработчики заметили, что один из роликов не озвучен, в то время как Стюарт Чатвуд (автор внутриигровой музыки) и Айнон Зур (дополнительная музыка и видеоролики) уже закончили работу над проектом. В невероятной спешке **Ubisoft** связалась с еще одним, случайным композитором Билли Мартином, который написал необходимый оркестровый трек до конца дня (!). В титрах игры он, кстати, не значится.
- Многие композиторы работают с оркестром, но когда бюджет игры невелик, они обращаются к помощи виртуальных оркестров и компьютерных технологий. Обработка виртуальных инструментов требует большой мощности, поэтому Йеспер Кид, например, использует в работе целых пять компьютеров, а Троэлз Фолманн — все девять.
- Первой игрой, саундтрек к которой был выпущен в формате DVD-Audio, была **Brute Force** (Xbox, 2003). Музыку к ней написали Майк Рэган, Джеймс Хэнниган, Йеспер Кид и Ти-Джей О'Лири.

- Оркестровый трек **Apocalypse** из **Hitman: Blood Money** (2006) — ремейк электронной композиции **Progress** из игры **AMOK** (1996), которая, в свою очередь, является ремейком **Spinner** из **Red Zone** (**SEGA**, 1994). Автор всех композиций — Йеспер Кид.
- Известный композитор Джереми Соул работает над играми не один. У него есть брат Джулиан, который помогает Джереми писать музыку, а также разрабатывает для брата эксклюзивные технологии. Братская помощь — вот в чем, оказывается, секрет успеха.
- Саундтрек к российскому проекту «**Адреналин 2: Час пик**» включает в себя восемь часов музыки от таких исполнителей, как «**Наив**», «**Би-2**», «**Люди слова**», «**Блондинка КсЮ**», «**ХИМЕРА**», **FRONT**, **Frames Per Second**, **Repentance**, **Anglia** и **Off-Road**. Так много музыки не было еще ни в одной российской игре.
- Отдельно от игр в России было издано всего два саундтрека: из «**Корсаров 3**» и «**Звездного наследия**». Музыкальные диски **Homeplanet** и **Xenus** сюда не относятся, так как являются всего лишь дополнениями к коллекционным изданиям игр.

- Главную тему **Metal Gear Solid** сочинил не Гарри Грегсон-Уильямс и тем более не Норихико Хибино, а некий Таппи Ивазе (Tappi Iwase), больше известный как просто TAPPY. Все бы ничего, но композиция эта полностью копирует основной мотив композиции «Тройка», написанной знаменитым русским композитором Георгием Свиридовым (1915—1998 гг.) в качестве музыкальной иллюстрации к повести Пушкина «Метель». Есть предположение, что TAPPY был на концертах музыки Свиридова в Японии, где и услышал известный мотив.

ДЖЕРЕМИ СОУЛ

Джереми Соул родился в семье художницы и учителя музыки в 1975 году в городе Кеокук, штат Айова. Заниматься музыкой он начал в четыре года, примерно в этом же возрасте написал свою первую композицию. В двенадцать лет, благодаря отцовским связям, Джереми начал изучать музыку с лучшими университетскими преподавателями страны, попутно совершенствуя навыки игры на пианино и скрипке в симфоническом оркестре. Помимо музыки у Джереми было еще одно хобби — видеоигры. Он играл сразу на четырех платформах (Atari 2600, Atari 7800, NES и SEGA Master System) и постепенно стал задумываться о том, почему в играх нет оркестровой музыки.

В 19 лет Джереми переезжает в Сиэтл и пробует устроиться в местное отделение **SquareSoft**. Руководство компании отнеслось к нему с подозрением — как может такой юнец писать такую хорошую музыку? Джереми продолжал выполнять многочисленные тестовые задания и, чтобы казаться взрослым, отрастил бороду. В конце концов он был принят на работу и начал работать над своей первой игрой — **The Secret of Evermore**. Позже SquareSoft переехали в Лос-Анджелес, а Джереми устроился в компанию **Humongous Entertainment**, состоявшую на тот момент из трех человек и разрабатывавшую стратегию в реальном времени **Total Annihilation**. Несмотря на финансовые трудности, Джереми уговорил руководство выделить деньги на создание оркестровой музыки.

В 1997-м, когда была выпущена Total Annihilation, стало понятно, что настойчивость Джереми была не напрасна. Игра оказалась успешной, а Джереми Соул в один миг превратился в известнейшего композитора. Его музыку можно услышать в таких играх, как **Icewind Dale, Dungeon Siege, The Elder Scrolls 3: Morrowind, The Elder Scrolls 4: Oblivion, Warhammer 40 000: Dawn of War, Prey, Guild Wars** и многих других. В этом году за саундтрек к TES 4: Oblivion Джереми получил MTV Video Music Award.

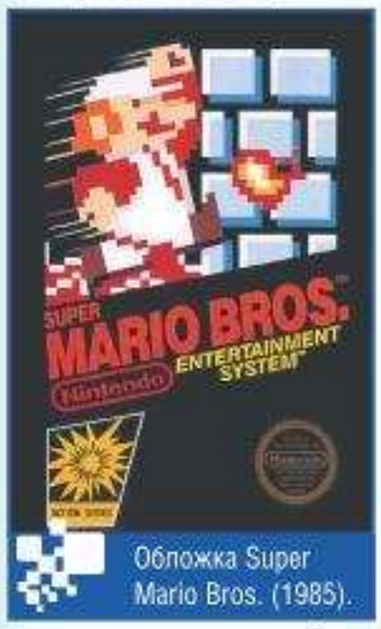
Официальный сайт: ***www.jeremysoule.com***

АЙНОН ЗУР

Айнон Зур окончил музыкальное училище Тель-Авива в Израиле и затем продолжил изучение музыки с частными преподавателями в Лос-Анджелесе. Мастерски овладев искусством оркестровки, Зур озвучил такие игры, как **Men of Valor, Prince of Persia: Warrior Within, Prince of Persia: The Two Thrones, Warhammer 40 000 Dawn of War — Dark Crusade, Lineage 2: Chronicle V: Oath of Blood**, а также множество телесериалов. Интересно то, что Зуру не слишком часто выпадает честь поработать с живыми оркестрами, поэтому он пишет музыку с использованием синтезаторов и библиотек готовых звуков. Вот только сможет ли понять это слушатель?

Официальный сайт: ***www.inonzur.com***

мибитный). Тем не менее даже в таких условиях композиторы творили с музыкой просто невероятные вещи.



Обложка Super Mario Bros. (1985).

Одной из первых игр для NES была **Super Mario Bros.** (от все того же неугомонного Сигеру Миямото), главным героем которой стал водопроводчик Марио из Donkey Kong. Super Mario Bros. наделала много шума и по праву считается самой популярной игрой всех времен и народов. Она стала прародительницей скроллинговых аркад, где игрок продвигается вдоль по уровню, собирая бонусы и избегая врагов и ловушек. Но главное, именно в «Марио» были заложены основные правила музыкального дизайна в играх, которые действуют до сих пор. Например, на уровнях с открытыми пространствами играла ритмичная мелодичная музыка, но когда Марио попадал в подземелья, музыка менялась в темпе, становилась пугающей.

Кодзи Кондо, композитор и звуковой дизайнер Super Mario Bros.

Все это было придумано человеком по имени Кодзи Кондо — первым профессиональным музыкантом, когда-либо работавшим над игрой. Кодзи даже не догадывался, в какие условия его поставят, но он был новаторским музыкантом и не растерялся в такой ситуации. Вместе с инженерами Nintendo Кодзи научился использовать для проигрывания музыки четвертый канал, предназначенный для звуковых эффектов, и таким образом добился большей реалистичности. Нет, звуковые эффекты из игры никуда не делись — четвертый канал «освобождался» от музыки для того, чтобы проиграть какой-либо звук. Но эта подмена происходила слишком быстро, что быть замеченной на слух.

Главная тема Super Mario Bros. приобрела такую известность, что Кодзи начали величать не иначе как гением. Его фанатом является даже Пол Маккартни, который вместе со своей женой встречался с великим композитором. В знак уважения они пропели ему тему из «Марио».

Почти таким же культом стала, кстати, и музыка **Final Fantasy**. Первая игра из этой серии вышла в 1987 году, саундтрек к ней написал композитор Нобуо Уематсу.

Следующим после NES технологическим прорывом стала приставка **SEGA Genesis** (1989), обладавшая шестиканальным звуком.

Super Mario Bros. (1985).

Нобуо Уематсу (смешной усатый дядька в центре) и группа The Black Mages, совместно с которой он выпустил два альбома по Final Fantasy.

SEGA и раньше пыталась конкурировать с Nintendo, создавая более продвинутые в технологическом плане приставки, но победила в этой борьбе все же большая N, которая поддерживала свою консоль вплоть до 1995 года.

А через три года, в 1992-м, SEGA выпустила CD-привод, совместимый со многими ее приставками, благодаря чему стало возможным записывать музыку в формате CD-Audio и делать звуки со стереоэффектами. Однако ни SEGA, ни другие компании не смогли закрепить свой успех.

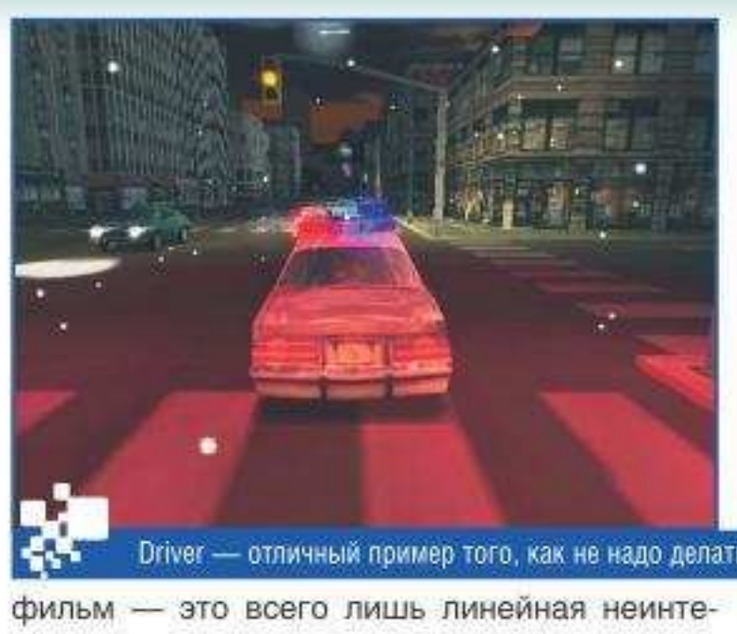
Истинное пришествие CD началось в 1994 году, когда **Sony** запустила на околоземную орбиту свою первую приставку — **PlayStation**. Почти через год, 9 сентября 1995 года, консоль появилась в США, а 29 сентября 1995 года — в Европе. PlayStation оказалась настолько популярной, что Sony фактически превратилась в главного и единственного лидера на рынке домашних консолей.

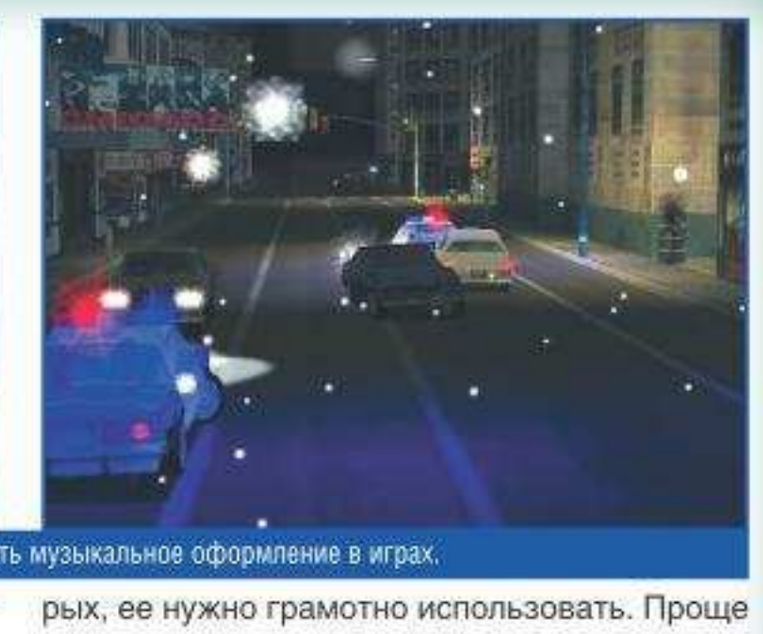
Примерно половина игр на PlayStation хранили музыку в формате CD-Audio, так что ее можно было слушать в обычном плеере. Композиторы учитывали это и относились к саундтрекам как к своим собственным альбомам, к тому же не имело смысла издавать такую музыку отдельно. Некоторые разработчики отказывались от CD-Audio, чтобы сжимать музыку и тем самым экономить место на диске, но даже это шло на пользу, так как продолжительность саундтреков возрастала.

К моменту появления PlayStation компьютерные игры тоже сделали большой шаг вперед в плане музыки, но основной упор по-прежнему делался на видеоряд. PlayStation технологичную графику позволить не могла, поэтому разработчики и уделяли так много внимания музыке.

Почему, зачем и как

Несмотря на то что игры в большинстве своем имитируют реальные жизненные ситуации, когда речь заходит о музыке, их невольно сравнивают с фильмами. Но фильм и игра — далеко не одно и то же. Если фильм — это всего лишь линейная неинтерактивная последовательность кадров, то в игре геймер самым непосредственным образом влияет на происходящее. Если фильму требуется музыкальная композиция, продолжительность которой будет измеряться длиной той или иной сцены, то в игре сцена может тянуться сколь угодно долго (если только это не ролик). Невозможно подсчитать, сколько времени игрок будет стоять на одном месте и сколько времени он будет добираться от одного объекта к другому. К примеру, мы имеем большой город, по которому можно передвигаться пешком, на машине или другими способами. Озвучить целый город очень даже непросто, так как, во-первых, нужно иметь в своем распоряжении приличное количество музыки (чтобы было разнообразие), а во-вторых, ее нужно грамотно использовать. Проще всего поступили создатели сериала **Driver** (да и не только они), которые использовали зацикленный музыкальный фрагмент длиною три секунды. Это были примитивные ударные вроде «тынц-тынц», которые сразу же въедались в мозг и ужасно отвлекали от игры.





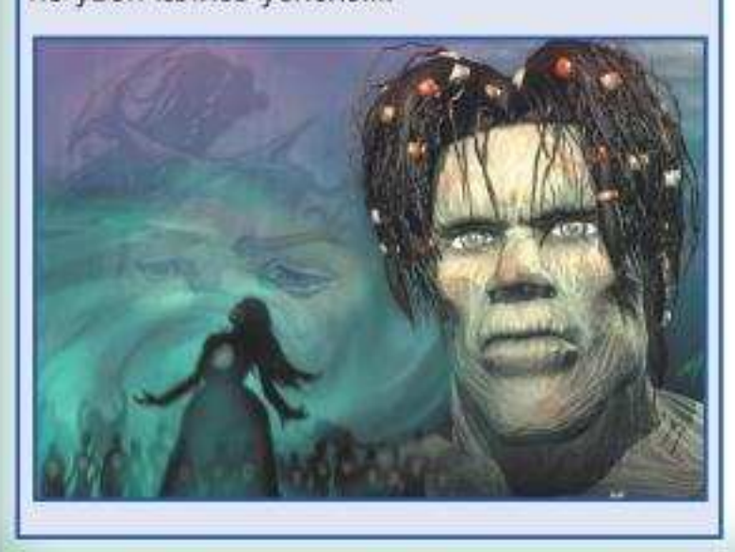
Driver — отличный пример того, как не надо делать музыкальное оформление в играх.

Самая оригинальная (читай: гениальная) идея по озвучению подобной игры (в смысле, игры с большими уровнями) принадлежит студии **Rockstar Games**, создателям серии **GTA**. Именно они додумались включить в игру радиостанции, которые можно переключать, сидя в машине. При передвижении пешком приходится наслаждаться лишь шумом улиц, но есть надежда, что в одной из последующих серий можно будет покупать плеер и слушать музыку всегда и везде.

GTA 3 и Mafia: The City of Lost Heaven — игры с похожей концепцией, но кардинально разным подходом к звуковому дизайну.

МАРК МОРГАН

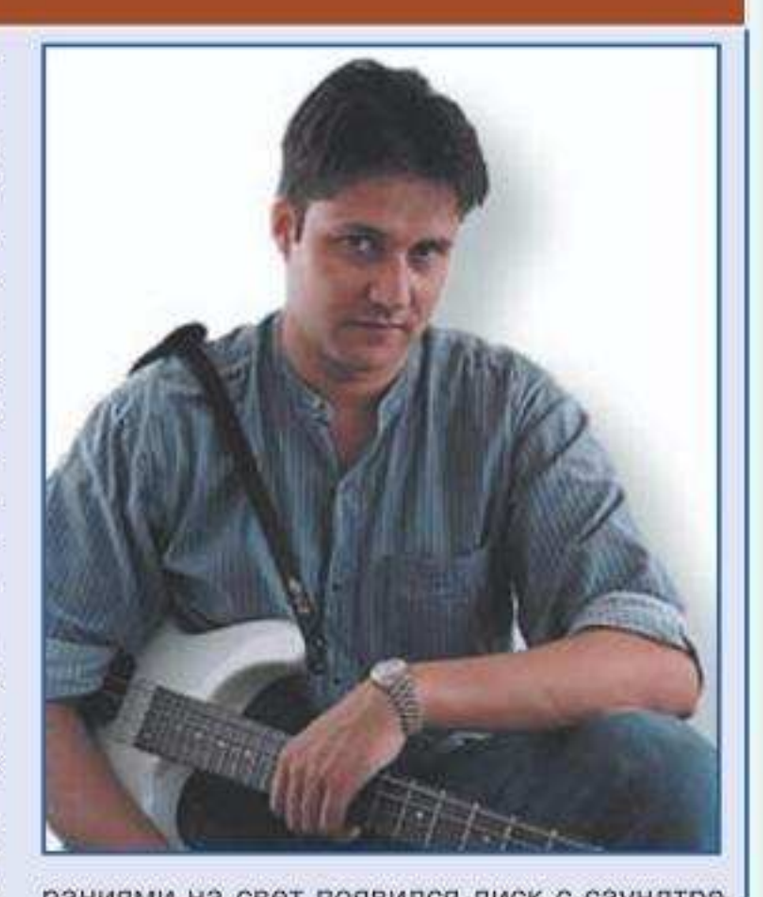
Марк Морган для многих игроков является чем-то вроде бога. Три самые известные его работы — саундтреки **Fallout, Fallout 2** и **Planescape: Torment** — стали классикой игровой музыки. При этом Марк остается человеком-загадкой. Поисковые системы выдают миллионы Марков Морганов, среди которых музыканты, фотографы, журналисты, врачи, но нет его самого. Нет ни сайта, ни фотографии, нет даже никакой легенды об этом человеке. Попытки найти хоть какие-то его контакты также не увенчались успехом.



БЬЙОРН ЛИНН

Независимый норвежский композитор, музыкант, продюсер и звуковой дизайнер Бьйорн Линн известен тем, что целиком и полностью озвучил известнейший сериал **Worms**, а также подарил червякам свой голос. Бьйорн, наверное, самый первый композитор видеоигр изо всех, что начали серьезную сольную карьеру. С 1992 года, с момента выхода дебютного альбома **Hobbits & Spaceships** («**Хоббиты и звездолеты**» — sic!), он выпустил около 15 концептуальных пластинок (некоторые из них вышли также в формате DVD-Audio) самых разных жанров: поп, рок, электроника, фанк, техно, эмбиент и многих других. Самым успешным творением Бьйорна считается трансовый проект **Divinorum**, под маркой которого вышло три альбома: **Isms** (1999), **Talisman** (2000) и **Power Liquids** (2003).

Ежегодно Бьйорн Линн выпускает при помощи своего лейбла **Lynnemusic** по три собственных релиза, в числе которых сольный альбом, альбом какого-либо побочного проекта и игровой саундтрек. Также он выпускает музыку друзей. Именно его стараниями на свет появился диск с саундтреком **Hitman 2: Silent Assassin** за авторством Йеспера Кида.



Официальные сайты: ***www.lynnemusic.com***, ***www.divinorum.com***

АКИРА ЯМАОКА

Акира Ямаока родился 6 февраля 1968 года в Токио и всю сознательную жизнь мечтал стать гончаром и работать с керамикой. В 19 лет, после приобретения своего первого компьютера, он начал задумываться о карьере звукового дизайнера. Будучи студентом Токийского колледжа искусств, Ямаока играл в различных панк-группах.

В 1988 году Ямаока неизвестно как получил работу в **Konami**. Первое время он занимался звуковым дизайном игр, но постепенно стал писать и музыку. Как правило, он делал несколько треков для той или иной игры вместе с другими музыкантами. Впоследствии ему поручили работу над **Silent Hill** (1999), что стало поворотным моментом в его карьере. Саундтреки ко всем играм серии Silent Hill по праву считаются классикой игровой музыки.

В начале этого года Ямаока выпустил свой первый сольный альбом **iFUTURELIST**. Правда, с Silent Hill он не имеет ничего общего.

В настоящее время Акира Ямаока работает вместе с Мелиссой Уильямсон и Джо Ромерсой над саундтреком к игре **Silent Hill: Origins**, которая выйдет в 2007 году на PSP.

Официальный сайт: ***www.yamaoka.info***

НАТАН МАККРИ

Натан Маккри когда-то считался лучшим композитором в игровой индустрии. Он один из немногих, кто начал писать оркестровую музыку для первых игр на CD-Audio, но настоящую славу ему принесла работа над первыми тремя частями **Tomb Raider** (1996—1998). Однако Натан совершил необдуманный поступок — ушел из индустрии на пике своей популярности, захотев выбиться в композиторы голливудских блокбастеров.

Маккри сделал ставку на экранизацию Tomb Raider. Поначалу компания **Paramount** утвердила его в качестве композитора, но позже без объяснения причин расторгла контракт. Впрочем, желающих писать музыку для фильма не нашлось, поэтому даже за десять дней до выхода он все еще оставался без музыки. Тогда у боссов Paramount началась паника, и они стали уговаривать Натана вернуться к работе. Но тот отказался, поскольку уже был занят другим заказом (или просто хотел отомстить). Тогда сочинение музыки поручили Грэму Рэвеллу, популярному в Голливуде композитору, и тот за десять дней написал саундтрек. Впоследствии ему пришлось извиняться за эту работу перед фанатами.

Что касается Натана, то о нем практически ничего не слышно. За последние восемь лет он написал музыку для трех провальных игр (**Battle Engine Aquila**, **Breed** и **The Regiment**) и открыл студию **Meode**, которая одно время пользовалась популярностью среди британских исполнителей (ее услугами пользовались, например, участницы группы **Spice Girls**), но с 2002 года о ней также ничего не известно.

Официальные сайты: ***www.mccreemusic.com***, ***www.meode.com***

Что еще можно придумать в подобной ситуации? Еще можно разбить город на небольшие зоны и привязать к каждому району свою музыкальную композицию, как это сделали авторы **Mafia: The City of Lost Heaven**. Вне зависимости от того, передвигался ли игрок на машине или на своих двоих, при пересечении невидимых границ одна композиция плавно сменялась другой и таким образом не успевала наскучить.

Но вернемся к фильмам. Как уже говорилось, музыка в кино четко привязана к картинке. Взять, например, такую сцену: между героями фильма идет напряженный диалог (продолжительностью пять минут), ближе к концу перерастающий в конфликт (продолжительностью минуту). Музыкальное оформление в такой сцене будет выглядеть следующим образом: во время диалога в качестве фоновой музыки будет играть, скажем, изнывающая скрипка, а во время конфликта — что-то более ритмичное. Получается, что сама сцена накладывает большой отпечаток на музыкальную композицию, слушать которую отдельно от фильма будет утомительно из-за чрезмерной продолжительности (шесть минут) и специфики. Или наоборот, видеоряд в кинокартине может стремительно меняться, что также сказывается на музыке в виде чересчур быстрой смены мелодии. Конечно, профессиональные композиторы умеют создавать богатый звуковой фон, но последнее слово остается за режиссером, имеющим собственные взгляды на музыкальное сопровождение.

В отличие от киномузыки игровая музыка более универсальна, так как ее нельзя синхронизировать с изображением, за исключением видеороликов или скриптовых сцен. Одной и той же композицией в игре могут быть озвучены разные события, в то время как в фильме композиция практически никогда не повторяется. В фильме повторяться могут лейтмотивы (то есть одни и те же мелодии) — достаточно распространенный прием, рассчитанный на эффект узнавания. Например, музыка в фильме **«Звездные войны»** полностью построена на использовании лейтмотивов: Джон Уильямс на протяжении всех шести эпизодов по-разному обыгрывает музыкальные темы главных персонажей (Скайуокера, Вейдера и других). Из игровых композиторов лейтмотивы часто используют Джереми Соул (**Giants: Citizen Kabuto**, **TES 3: Morrowind**, **TES 4: Oblivion**, **Prey**, **Guild Wars**) и Зак Белика (**Myth III: The Wolf Age**, **Command & Conquer: Renegade**, **SIN Episodes: Emergence**).

Игровой саундтрек имеет свою структуру, которая зависит от жанра игры. В стелс-экшене обязательно будут спокойные композиции для незаметного продвижения по уровню. Но стоит начать стрельбу, и тут же заиграет экшен-трек. В стратегиях, как правило, композиция привязана к тому или иному типу местности, будь то пустыня, лес или море. Кроме того, каждая игра имеет главную тему, звучащую в меню игры.

Свою структуру имеют и композиции. Фоновая музыка предоставляет наибольшую творческую свободу для композитора. В большинстве игр фоновая музыка звучит тогда, когда игрок изучает уровень, а на это тратится немало времени; следовательно, композицию можно немного затянуть по длительности, и особых правил по ее написанию нет — нужно только помнить, что музыка не должна отвлекать, надоедать и раздражать. Обратный пример — саундтрек **Hitman 2: Silent Assassin**, где для каждой миссии был написан двухминутный трек, который повторялся, повторялся и повторялся по многу раз. Саундтрек был шикарный, но короткие композиции мигом надоедали — и многие игроки просто

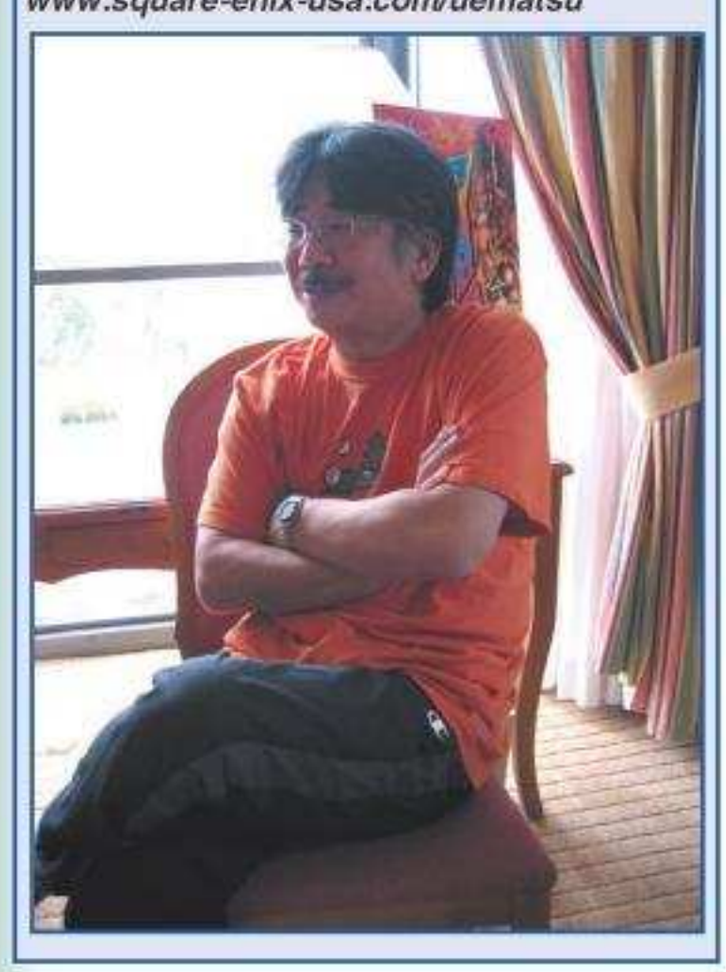
Hitman 2: Silent Assassin. Хорошая музыка, использованная неправильно, может пойти игре и во вред.

НОБУО УЕМАТСУ

Нобуо Уематсу — автор саундтреков ко множеству игр из сверхпопулярной серии **Final Fantasy**. Родился 21 марта 1959 года в городе Коучи, Япония. Несмотря на то что его биография во многом схожа с биографиями других композиторов, Нобуо не имеет музыкального образования. Он начал играть на пианино довольно поздно, в 12 лет, вдохновившись музыкой Элтона Джона. В тинейджерские годы Уематсу играл клавишником во многих группах и именно тогда ощутил тягу к сочинению собственной музыки. В 1985 году друг предложил ему написать музыку для видеоигры, разрабатываемой фирмой **SquareSoft**, и Нобуо тотчас же согласился. До работы над сериалом Final Fantasy он написал саундтреки к шести играм, но настоящую славу принесла ему «Финалка».

Именно Нобуо был вторым композитором (первым является Коичи Сугияма, композитор **Dragon Quest**), взявшим на себя популяризацию игровой музыки: на его счету множество альбомов и концертов симфонической музыки, группа **The Black Mages**, исполняющая боевые темы из Final Fantasy, а его композиция **Liberi Fatali** открывала олимпийские игры в Афинах.

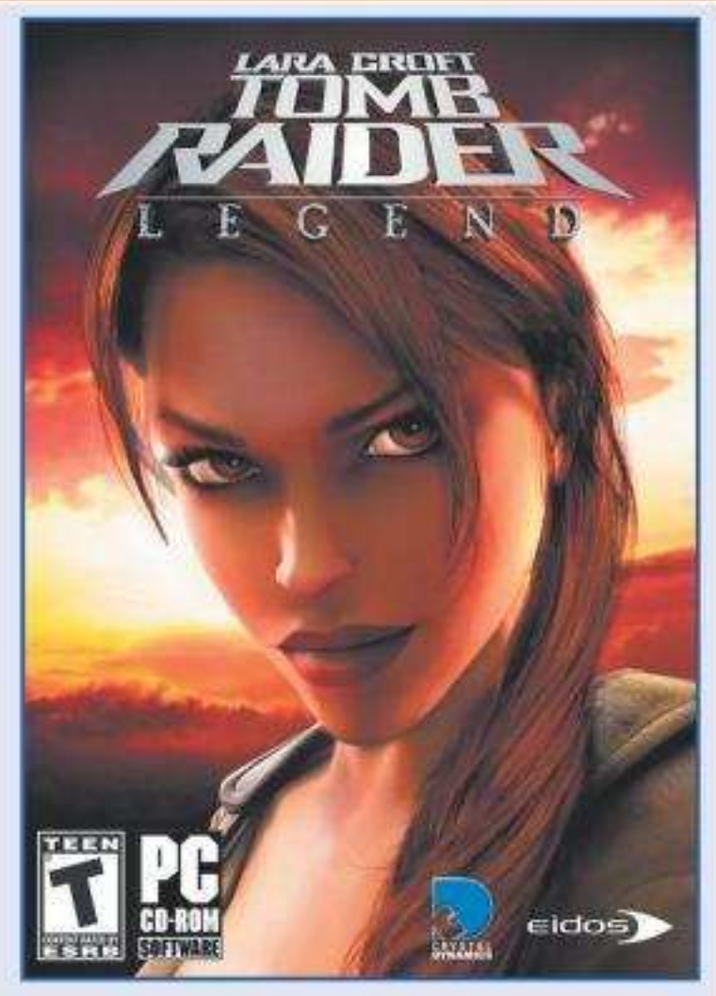
Официальный англоязычный сайт: ***www.square-enix-usa.com/uematsu***



С МИРУ ПО НОТКЕ

Самое большое достижение в области интерактивной музыки принадлежит датскому композитору Троэлзу Фолманну, автору саундтрека к игре **Tomb Raider: Legend**. Для новых приключений Лары Крофт композитор создал систему микропартитур (micro-scores) — привязал к определенным участкам местности собственные музыкальные темы, которые плавно перетекают друг в друга в зависимости от передвижения по уровню, а также меняются на боевые треки. И хотя система микропартитур напоминает обычную интерактивную музыку, на самом деле не все так просто.

Большинство композиций в игре собираются на лету из различных фрагментов. Говоря языком музыкантов, происходит «сведение» музыки. Обычно музыка пишется по частям, то есть все инструменты и вокал записываются как отдельные треки, а потом подгоняются в музыкальном редакторе друг под друга и сводятся в единую композицию. Представьте себе, в Tomb Raider: Legend сведение происходит в реальном времени! Музыканты, не знакомые с игровой музыкой (а они практически все не знакомы), с выпученными от удивления глазами будут спрашивать: «*Как это?*». А примерно вот так: в игре есть основные композиции (всего их 70) и множество дополнительных звуков и ударных, которые накладываются на основные композиции; кроме того, в реальном времени может меняться темп музыки. Типичным примером служит композиция, играющая в поместье Лары. Но стоит зайти в помещение с бассейном, как к основной теме добавятся ударные и армянский дудук.



За музыку к Tomb Raider: Legend Троэлз Фолманн получит престижную награду Британской академии кино и телевидения (BAFTA).

ципиальной разницы между фильмом и игрой не существует. Об эффекте усиления образа героя через музыку в свое время замечательно высказался Джордж Лукас. Как-то раз во время съемок оригинальной трилогии Марк Хэммил (исполнитель роли Люка Скайуокера и друг композитора Томми Талларико) усомнился в том, что Дарт Вейдер действительно самый страшный и сильный персонаж, на что Лукас ответил ему: «*Не переживай, пустим фоном какую-нибудь страшную музыку*».

Цена интерактивности

Немного особняком от обычной музыки стоит музыка интерактивная (то есть способная реагировать на действия игрока). Музыкальный трек, непрерывно играющий на протяжении всего уровня (**Hitman 2, Oddworld Abe's Oddysee**) или только в ключевых моментах (**Max Payne, Tomb Raider 1-5, Half-Life 2**), а также треки, звучащие в произвольном порядке (**NFS Underground, NFS Underground 2,** сериалы **NHL** и **NBA**), не относятся к интерактивной музыке. Плавные переходы между композициями, привязанными к определенным участкам уровня (**Tomb Raider: Legend**) или действиям персонажа (скрытное передвижение, тревога и экшен в **Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory**, фоновая музыка и экшен в **Hitman: Blood Money**), — вот основные признаки интерактивности.

При создании интерактивной музыки требуется немного больше усидчивости, так как придется много работать со звуковым дизайнером, занимающимся внедрением вашей музыки в игру. Нужно также быть готовым к довольно жестким ограничениям, например, в отношении длительности композиций — в некоторых играх экшен может представлять собой короткие стычки с врагами, продолжительность которых не превышает минуты. Поэтому не имеет смысла писать длинный трек, достаточно будет 15-30-секундного фрагмента, повторяющегося во время боя и по окончании поединка готового в любую секунду перейти к следующему фрагменту. Для того чтобы зациклить такую композицию, она должна иметь «грубый» вид, без всяких вступлений и затуханий громкости звука в отключали музыку. Поэтому при создании саундтрека нужно внимательно играть в игру и определять, сколько в среднем нужно времени на изучение, сколько длятся экшен-эпизоды и так далее.

Экшен-треки в играх начинаются с ритм-секции, то есть, как правило, не имеют ярко выраженного вступления. И это верно, ведь музыка должна незамедлительно реагировать на действие игрока и долгие переходы между композициями за счет финала предыдущей и вступления следующей будут выглядеть не очень органично. Обычно пишут сразу несколько экшен-треков, и для разнообразия чередуют их. В том же Hitman 2 такой трек был всего один. Сами понимаете, к чему это в итоге привело.

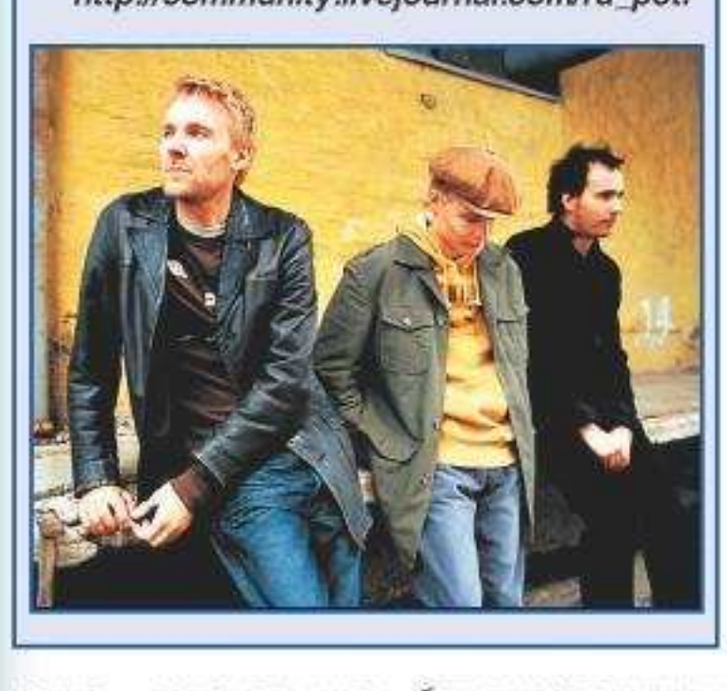
Музыка способна дополнять образы героев, играть на чувствах — в этом плане прин-

Need for Speed Underground 2

POETS OF THE FALL

Вам, наверное, будет интересно, как же сложилась дальнейшая судьба финской рок-группы **Poets of the Fall** после того, как они написали бессмертный хит **Late Goodbye** для **Max Payne 2: The Fall of Max Payne**. Выпустив Late Goodbye в виде сингла, ребята записали дебютную пластинку **Signs of Life**, ставшую платиновой и названную лучшим альбомом Финляндии в 2005 году. У группы длинная и интересная история, но если вкратце, то второй альбом **Carnival of Rust** тоже побил рекорды финских чартов. Сейчас группа номинируется на **MTV Europe Music Awards 2006**, а также готовится к визиту в Москву в декабре этого года. Подробности ищите на ***www.poetsofthefall.com***.

Русскоязычное сообщество фанатов в ЖЖ: ***http://community.livejournal.com/ru_potf***



конце — тогда эти «швы» будут неразличимы на слух, словно вы слушаете полноценные композиции.

Но когда игрок отправится в каталог игры за поиском понравившейся музыки, то будет сильно разочарован, обнаружив много (от 50 до 200) фрагментов и ни одной цельной композиции (загляните в музыкальные папки **Breed** или **Far Cry**). Композиторы тоже не особенно любят заниматься интерактивными саундтреками. Когда речь идет об игре с несколькими миссиями (Hitman, Splinter Cell), некоторые музыканты умудряются создавать полноценные треки с очень удачной иллюзией интерактивности, но для озвучения более глобального проекта этого не всегда достаточно.

OST OST'у рознь

В кино иногда бывают саундтреки двух типов: score, что дословно означает «нотная партитура», то есть оркестровая (или любая другая, но в большинстве случаев именно оркестровая) музыка, написанная композитором специально для фильма, и soundtrack — лицензированная музыка от популярных в данный момент исполнителей. Часто возникает путаница, так как в обозначении саундтрека могут фигурировать одновременно оба слова, например, Original Score Soundtrack. Дело в том, что музыку к фильму обычно выпускают двумя дисками (на одном score, на другом soundtrack), но иногда издатели могут запихнуть на диск оба типа музыки и обозначить альбом как душе угодно — попробуй тут разберись. К тому же чем популярнее фильм, тем больше шансов, что в его поддержку выпустят много различных дополнений — факт, но на трилогию **«Матрица»** приходится как минимум девять музыкальных дисков! Такие же сложности возникают и у любителей игровой музыки — на 19 лет существования серии Final Fantasy было выпущено свыше 150 музыкальных альбомов!

В играх условно можно выделить три разновидности саундтреков. С первыми двумя вы уже знакомы, третий же вид — это музыка, написанная для видеороликов (cinematics). Почему мы называем этот тип музыки условным? Потому, что в фильмах и играх запросто можно обойтись без оригинальной или лицензированной музыки или без музыки вообще. Играм так и вообще очень редко оказывают столько внимания — большинство разработчиков и издателей не готовы тратиться на оба типа музыки, да к тому же нанимать еще одного композитора для озвучки видео. Но как показывает практика, чем крупнее проект, тем больше средств выделяется на его разработку.

К примеру, **Ubisoft** обычно приглашает для озвучивания игр из серий **Prince of Persia** и **Splinter Cell** сразу двух композиторов: одного для создания внутриигровой музыки, а другого — для озвучивания видео. Лицензированной музыки в этих играх практически не бывает... да и так ли уж она важна? Даже в **Electronic Arts** это поняли и начали исправляться: музыку для сюжетных роликов **NFS Underground 2** написал Том Сальта (**Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter, Red Steel**), а для **NFS: Most Wanted Black Edition** — Пол Линфорд, композитор фильма **«Угнать за 60 секунд»**. Подборка лицензированных треков из NFS никуда не делась, но зато появилось разнообразие.

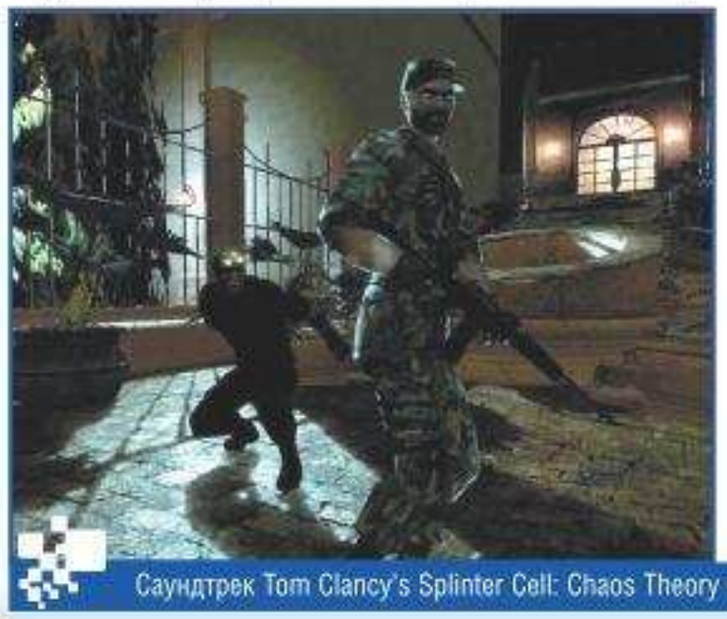
Ищу работу, «in team» не предлагать

Как ищут композиторов? По большому счету, точно так же, как это происходит в кино- и музыкальной индустрии. Обычно композитор записывает демодиск и рассылает его издателям и разработчикам игр. Нелишним будет посещение конференций разработчиков игр и игровых выставок, где можно обзавестись полезными контактами, а также поделиться своей музыкой с коллегами или другими полезными людьми.

Существуют также закрытые системы поиска заказов — это специальные клиентские зоны, доступ к которым имеют композиторы, издатели и разработчики игр. Композиторы публикуют там свои резюме, а издатели и разработчики подбирают себе подходящего человека. Самая большая такая база называется **Music 4 Games** (***www.music4games.net***), доступ к ней стоит порядка $200 в год. Но нужно понимать, что даже такой способ может оказаться малоэффективным.

Большинство высокооплачиваемых композиторов имеют собственного менеджера, который занимается поиском работы. Популярные композиторы идут нарасхват, так что заказы чаще всего приходят к ним сами. Многие разработчики, которые хотят действительно оригинальную музыку для игры, нанимают не композиторов, а хорошо зарекомендовавших себя музыкантов без опыта работы над играми.

У каждого композитора свои подходы к написанию музыки. Кто-то начинает работу на ранних стадиях разработки, чтобы лучше



Саундтрек Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory обошелся Ubisoft очень и очень недешево.

А НЕ ПОЙТИ БЫ ВАМ НА...

- ***www.music4games.net*** — главный источник информации об игровой музыке. Ресурс большой, но охватывает далеко не все. Компания **Music 4 Games** занимается продвижением игровой музыки, вследствие чего большинство материалов сайта носит рекламный характер.

- ***www.game-ost.ru*** — главный и единственный в своем роде информационный ресурс на русском языке. Уникальность сайта еще и в том, что он пишет не только о западной, но также о японской и российской игровой музыке, музыке независимых композиторов и о многих других вещах, до которых еще не успела добраться Music 4 Games. К тому же недавно заработала английская версия, так что кое-кого придется потеснить.
- ***www.gh.ffshrine.org*** — бесплатный архив музыки из компьютерных и видеоигр.
- ***www.extractor.ru*** — подборка софта для извлечения ресурсов из нескольких сотен игр. Если что-то не получается, загляните на форум, там обязательно помогут.
- ***www.ocremix.org*** — крупнейший архив ремиксов игровой музыки.

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21, Тел.: (495) 737-92-57, Факс: (495) 681-44-07 admin1c@1c.ru, www.1c.ru

САНИТАРЫ ПОДЗЕМЕЛИЙ

Ролевая игра о приключениях диверсанта-десантника на планете-тюрьме, во вселенной, придуманной Дмитрием Пучковым, известным как ст. о/у Goblin

http://games.1c.ru/sanitars/

Реклама

1С® ФИРМА "1С"

© 2006 ЗАО «1С». Все права защищены.

ПОЛНЫЙ ПЭ www.oper.ru

РОССИЙСКИЕ КОМПОЗИТОРЫ

На самом деле в нашей игровой индустрии не так много известных композиторов. Но прогресс не стоит на месте, рынок развивается и порождает новые таланты. А пока что заучите имена самых неординарных личностей в музыкальном плане.

- **MoozE** (настоящее имя — Владимир Фрей) — молодой композитор из Уфы, написавший эмбиентовую звуковую дорожку к **Homeplanet** и агрессивный саундтрек к **FireStarter**. Но главным проектом, над которым он уже закончил работать, является трехчасовой саундтрек к **S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl**. Думаю, не нужно объяснять, что над проектом такого уровня может работать только большой мастер своего дела. Блог композитора находится по адресу: ***http://_mooze_.livejournal.com***

- **Александр Шукаев** известен главным образом по киберпанковскому саундтреку для «**Кода доступа: РАЙ**». Именно после этой игры стали говорить о том, что в России есть талантливые композиторы. Во «**Власти закона**» он превзошел самого себя, создав еще более атмосферный саундтрек. Параллельно Александр занимается своим трансовым проектом **Sensorica**. Блог: ***http://sensorica.livejournal.com***
- **Андриеш Гандрабур** (или просто **Andriesh**) — электронный музыкант с казахскими корнями и молдавской фамилией, звукорежиссер и автор трип-хоп-саундтрека к игре «**Мор. Утопия**». Ко всему прочему, Андриеш еще и модный ди-джей, играющий не менее модную музыку в клубах столицы. Блог: ***http://andriesh.livejournal.com***

понять игру, кто-то — за несколько месяцев до релиза, когда проект практически готов. Некоторым композиторам достаточно взглянуть на скриншоты, чтобы начать писать саундтрек, некоторые же досконально изучают игру и часто наведываются к разработчику за свежими материалами.

К примеру, создатели Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory работали с композитором Амоном Тобином практически каждый день, поэтому на время разработки поселили его напротив своей студии. В подготовительный период Тобин прошел несколько миссий оригинального **Splinter Cell**, так как «Теория хаоса» на тот момент была еще слишком сыра.

Троэлз Фолманн, прежде чем приступить к работе над **Tomb Raider: Legend**, в течение двух месяцев изучал сценарий и технические документы, играл во все шесть предыдущих игр, смотрел фильмы о Ларе Крофт, слушал музыку своих предшественников и даже написал многостраничную концепцию саундтрека, которой и придерживался во время работы.

Обычно композитор работает рука об руку с продюсером или геймдизайнером, то есть с человеком, который имеет наиболее полное представление об игре, может помочь советами и, в конечном счете, решает, включать ли тот или иной трек в игру или нет. Оценивается качество композиции, как правило, на собственный вкус. Конечно, часто мнения продюсера и композитора расходятся, и тогда они выслушивают мнения других людей из команды (иногда музыка изначально оценивается всем составом) или проводят анкетирование внутри компании. От качества работы композитора напрямую зависит и его доход.

Продаюсь задорого

Сколько стоит музыкальное сопровождение для игры? Этот вопрос волнует всех, начиная с профессиональных композиторов и новичков и заканчивая разработчиками и издателями. Но простого ответа на него нет. Основная причина в том, что практически никто и никогда не будет делиться информацией о собственных заработках (пункт о неразглашении доходов прописан в договоре большинства композиторов).

Чтобы понять приблизительный порядок цен, придется опять обратиться к кинематографу. Гонорар композитора за 90-минутный саундтрек к фильму категории AAA обычно составляет от $500 тыс. до $1,5 млн. К этой сумме стоит добавить расходы на живой оркестр, которые могут составить до миллиона долларов. Музыкальное сопровождение для игры класса AAA (**Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent**, **Call of Duty 2-3**, **Assassin's Creed** etc.) стоит в разы меньше. Гонорар игрового композитора составляет от $90 до $120 тыс., а за аренду оркестра издателю придется выложить от $50 до $200 тыс.

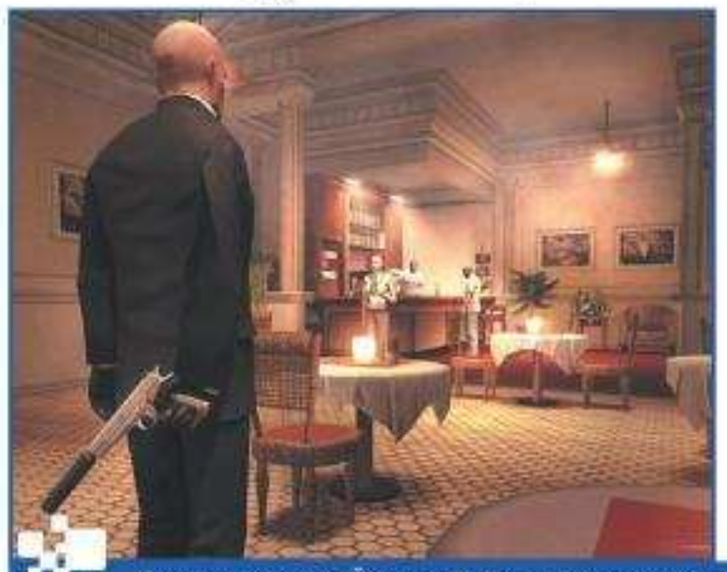
Нужно также добавить, что кинокомпании в большинстве случаев готовы выполнить любую просьбу композитора, даже если тот захочет работать с Лондонским симфоническим оркестром, считающимся одним из самых дорогих в мире. Издатели же игр обычно просят композиторов выбирать оркестр поскромнее — где-нибудь в Париже, Праге, Будапеште. Поэтому известных кинокомпозиторов издатели если и приглашают, то лишь в целях рекламы. **Microsoft** попросила Дэнни Эльфмана («**Чарли и шоколадная фабрика**», «**Человек-паук**», «**Люди в черном**») написать главную тему для **Fable**, в то время как всю остальную музыку готовил совсем другой композитор.

КТО НА СВЕТЕ ВСЕХ ДОРОЖЕ

Может ли музыка принести хорошую прибыль отдельно от игры? Безусловно, если эта игра является частью сериала **Halo**! **Halo 2 OST**, выпущенный 9 ноября 2004 года лейблом **Sumthing Else Music Works**, разошелся более чем 120-тысячным тиражом и является самым продаваемым игровым саундтреком в истории. Для сравнения: саундтреки к фильмам обычно выпускаются тиражом не более 10 тыс. копий. Что касается самой Halo 2, то она тоже является рекордсменкой — в первый день продаж игра принесла $125 млн. Ни один фильм в истории Голливуда не имел таких сборов в первый же день.

Вообще, если композитор достаточно известен, его имя можно использовать в рекламе. Поэтому издатели популярных игровых серий, всегда славившихся отличной музыкой, стараются как можно чаще упоминать композитора. Вот что говорит по этому поводу Пол Болдуин, маркетинговый директор **Eidos**: *«Мы сделали рекламный плакат Hitman: Blood Money по образу и подобию киноафиши и написали на нем: «Eidos представляет игру производства IO Interactive... с Агентом #47 в главной роли... с музыкой Йеспера Кида, исполненной Будапештским симфоническим оркестром и хором Венгерского радио». Нам показалось, фанаты будут чувствовать себя комфортнее, зная, что их любимый композитор не покинул игру. Для Tomb Raider: Legend мы тоже хотели привлечь известного композитора, но ребята из* ***Crystal Dynamics*** *сказали, что у них есть для этого собственный кандидат. Но ведь согласитесь, композитор без имени не может продвигать игру... Вообще, должен признаться, что только 25% наших игр имеют по-настоящему качественное музыкальное сопровождение,* — продолжает Болдуин. — *Но в скором времени мы увеличим эту цифру до 50%».*

Нередко издатели приглашают для работы над играми обычных музыкантов. Это делается для того, чтобы разнообразить игру, дать



Имя композитора Йеспера Кида — один из главных selling point'ов Hitman: Blood Money.

Братва и Кольцо

смешная игра от Гоблина

возможность взглянуть на нее человеку извне, с собственными оригинальными идеями. Но есть и еще два момента. Во-первых, издатель нередко экономит на музыке, поэтому большинство компаний попросту не имеют штатного композитора и обращаются к независимым композиторам и обычным музыкантам лишь по необходимости. Во-вторых, известный музыкант может продвигать игру намного успешнее обычного композитора. Неизвестно, сколько получил Амон Тобин за саундтрек к Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory (он написал около трех часов музыки для самой игры и 40 минут музыки для официального саундтрека, в корне отличающегося от игрового), но учитывая то, что Тобин — электронщик с мировым именем, сумма наверняка была немаленькой.

Еще дороже стоят представители хип-хопа. Снуп Догг за ремикс на песню **The Riders on the Storm** группы **The Doors**, сделанный специально для Need for Speed Underground 2, получил $80 тыс., что в два раза превышает гонорар обычного композитора. **True Crime: Streets of L.A.** Снуп Догг продвигал в качестве бонусного персонажа, за музыку к этой игре ему платили отдельно.

У нас же, в России, все пока довольно скромно, если не сказать скорбно. Игры с качественной и оригинальной музыкой можно пересчитать по пальцам одной руки. Главная проблема здесь, как ни странно, жесткие сроки. На подготовку музыки нашим композиторам обычно отводят минимум времени. Почему так получается, честно говоря, непонятно. Разве нельзя подумать о саундтреке раньше? Видимо, у издателей собственные соображения на эту тему. Даже очень профессиональный композитор не может написать что-то дельное меньше чем за две недели, если, конечно, речь идет не о паре композиций.

Кроме того, деньги в российской игровой индустрии не абы какие большие, поэтому музыка, как правило, финансируется по остаточному принципу. Нередко бывает так, что

МАЙКЛ БРОСС И ЙЕСПЕР КИД

Из всех композиторов, с которыми мы консультировались при написании этой статьи, самыми словоохотливыми оказались Майкл Бросс (***www.bross.com***) и Йеспер Кид (***www.jesperkyd.com***). Кросс-интервью вы найдете ниже по течению, а для начала — небольшая вводная.

Майкл Бросс — композитор с более чем десятилетним стажем. Он писал музыку к таким играм, как **Ripper** (1996), **Black Dahlia** (1998), **Oddworld: Munch's Oddysee** (Xbox, 2001) и **Oddworld: Stranger's Wrath** (Xbox, 2005). Среди любителей компьютерных игр Майкл не слишком известен — в последние годы он занимался исключительно сериалом Oddworld, который полностью перекочевал на Xbox.

А вот Йеспер Кид, напротив, очень известен. Родился он в 1972 году в Копенгагене (Дания). В 13 лет, когда его сверстники все свободное время проводили за просмотром MTV, Йеспер уговорил родителей приобрести ему компьютер Commodore 64 и начал писать на нем свои первые композиции. В этом ему помогало музыкальное образование: Кид четыре года играл на фортепьяно, год брал уроки игры на гитаре и пел в хоре. В 14 лет ему подарили первый синтезатор, и в течение года он ежедневно писал по одной композиции. К 15 годам у него скопилось около трехсот треков, и хотя их качество оставляло желать лучшего, приобретенный опыт был бесценным.

В 16 лет, пересев с Commodore 64 на Amiga, Йеспер начинает писать музыку для демосцен. В то время европейская демосцена развивалась очень быстро, поэтому в каждой стране было множество известных демогрупп. Кид примкнул к датскому подразделению группы **Silents**. В 1992-м Silents объединилась с группой Crionics, сменила вывеску на **Zyrinx** и занялась разработкой игр. Их первая игра **Subterrania**, музыку к которой писал, естественно, Кид, была продана компании **SEGA** и выпущена на приставке SEGA Genesis (она же — SEGA Mega Drive). Таким образом, в 19 лет Кид получил первые деньги за свое творчество и с этого момента навсегда влился в игровой бизнес.

Успех игры позволил Zyrinx перебраться в Бостон (США), где они работали под крылом издательства **Scavenger**. Однако в 1998 году издательство обанкротилось, и ребятам пришлось искать другую работу. Друзья Кида решили вернуться в Данию и открыли там студию **IO Interactive**. Йеспер же переехал в Нью-Йорк и основал звукозаписывающую студию **Nano** и компанию **Jesper Kyd Productions**, занимающуюся созданием музыки для игр, фильмов и телепрограмм.

В 1999 году, когда на рождественских каникулах Кид гостил у родителей в Дании, друзья из IO Interactive показали ему рабочую версию их первой игры. То, что увидел Кид на экране монитора, вызвало у него шок. Этой игрой был **Hitman**, вышедший в 2000 году и обеспечивший своим создателям всемирную славу. Продолжение этой истории вы, наверное, и так знаете: в 2002 году вышел сиквел, а Кид, до этого писавший только электронную музыку, подготовил саундтрек при участии Будапештского симфонического оркестра. В 2004 году за саундтрек к **Hitman: Contacts** Кид получил награду Британской академии кино и телевидения, а саундтрек к **Hitman: Blood Money** номинировался на MTV Video Music Awards 2006.

ВНИМАНИЕ Для начала давайте поговорим о том, как вы вообще пишете музыку. Как у вас протекает творческий процесс? И что вы для этого делаете? Медитируете, заряжаетесь энергией ки или просто курите «траву»?

[Бросс]

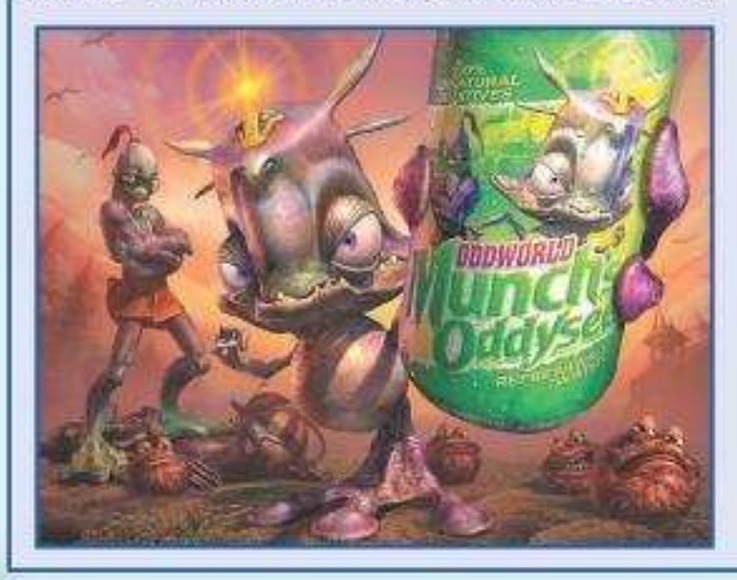
Первый этап давайте опустим и сразу перейдем ко второму — экспериментам с идеями и звуками. Я настраиваю микрофон и что-нибудь записываю, например, гитару или ручную перкуссию, а потом редактирую записанные звуки и всячески манипулирую ими. Когда я делаю запись тарелок, то могу изменить их звук до неузнаваемости — вплоть до того, чтобы растянуть длительность в два раза. Ну а еще я люблю изменять звук таким образом, чтобы он был близок к оригинальному звучанию, но в то же время являлся моим собственным, уникальным звуком. В этом мне помогает тщательная обработка звука.

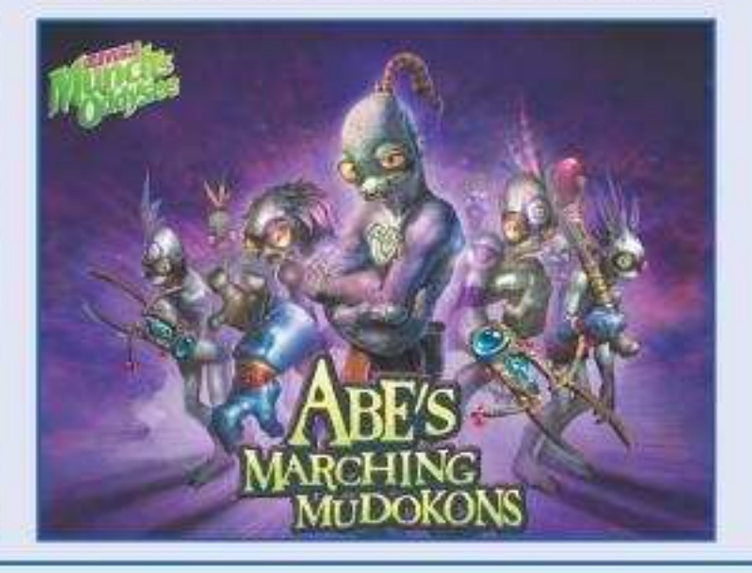
Ключевой момент при написании музыкального сопровождения для игры — создание уникальных мелодий и звуков, подходящих ей по духу. Иногда я ухожу из студии и продумываю музыку уже безо всякого оборудования. Когда в голове складывается более-менее ясная картина, я делаю короткую запись на клочке бумаги и мчусь обратно в студию, чтобы реализовать идею в виде записи.

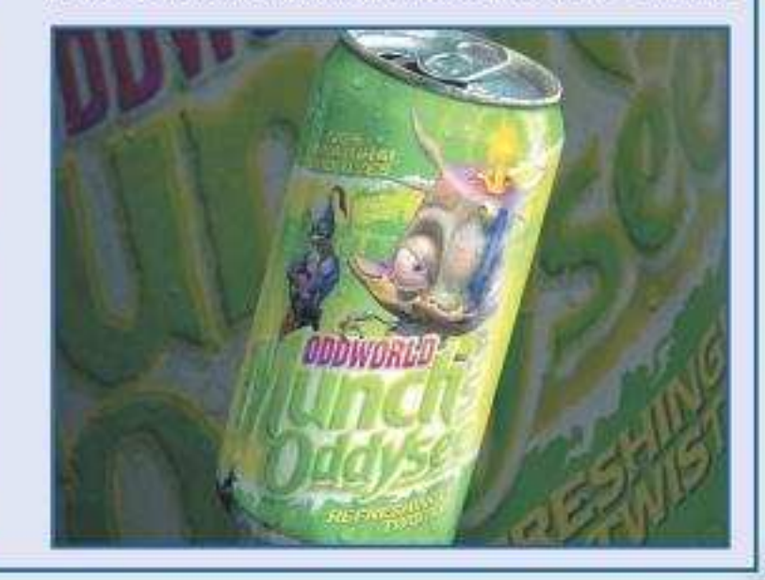
[Йеспер]

Ну а я сначала пробую на зуб саму игру — это дает возможность понять, что пытаются выразить через нее разработчики. В ход идет все — скриншоты, видеоролики, сценарий. Вообще же, при работе над любой игрой очень важно наладить контакт со специалистами по звуку и продюсером, иначе каши не сваришь.

Создание музыки для меня всегда было экспериментом — только так можно получить что-то новое. Я постоянно в поисках чего-то средне-







написание саундтрека поручают штатному звукорежиссеру за небольшую прибавку к зарплате. Звукорежиссер, может, и не имел до этого музыкального опыта, но у издателя своя логика — человек вроде бы работает со звуком, значит, и музыка у него должна получиться. Конечно, звукорежиссер может оказаться талантливым музыкантом, но дополнительная нагрузка скажется на качестве не самым лучшим образом. Бывает и наоборот — находят подходящего композитора и спихивают на него потом звукорежиссерскую работу. Деваться ему в такой ситуации некуда. Сергей Пименов, директор звукозаписывающего лейбла **UPLIFTO** и бывший участник группы **PPK**, в шутку говорит: *«В нашей компании договоры составляются таким образом, чтобы вы только через год поняли, что попали в кабалу»*.

Одна из хитростей, которыми пользуются издатели и разработчики, — приглашение перспективных новичков: заказчик соглашается включить музыку в игру, но предупреждает, что труд будет оценен по минимуму, так как композиции не очень хороши.

Если говорить о порядке цен на игровую музыку в России, то суммы здесь обычно не превышают $500-600 за каждую композицию. Почему счет идет на композиции (впрочем, не всегда), а не на время, как на Западе? Дело в том, что над зарубежными играми работают профессиональные композиторы с собственными тарифами, и они гарантируют предельно высокое качество. У них не бывает так, что часть треков весьма хороша, а часть неудачна. Поэтому если композитору заказывают час музыки, издателю не нужно переживать, что он где-то схалтурит. К тому же переговоры в духе *«за этот трек мы заплатим столько, а за этот вот столько»* — это как минимум несолидно.

Дешевизна российских композиторов объясняется еще и тем, что настоящих профессионалов среди них единицы, да и те далеко не с мировыми именами.

го между экспериментальным и пригодным для широкой аудитории. Именно поэтому я не пишу типично военные саундтреки с присущими им пафосом и военными маршами. Такое музыкальное сопровождение можно применить к любой военной игре, и никто не заметит подмены. Я не хочу писать подобную музыку просто потому, что она будет ассоциироваться с множеством других похожих на нее игр.

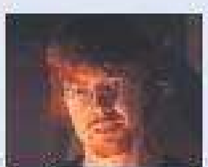
МАНИЯ **Сколько времени у вас уходит на создание одного саундтрека, и какой саундтрек дался сложнее всего?**

[Бросс]

Все зависит от того, какие сроки поставит издатель или разработчик. Например, на то, чтобы написать музыку для Oddworld: Stranger's Wrath, у меня было два года, но кроме этого я отвечал за звуковой дизайн игры и всю озвучку. Работы было много, и получилось так, что музыка писалась на протяжении всего периода разработки. Вообще, это был самый сложный проект в моей карьере. Ну, может, «сложный» не совсем правильное слово, но когда я закончил эту работу, то был по-настоящему счастлив.

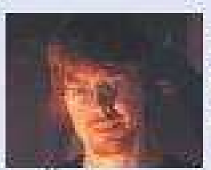
В случае с Oddworld: Munch's Oddysee у меня был всего месяц. Этого времени было явно недостаточно, к тому же мне поставили жесткие технические ограничения, поэтому результатом я недоволен.

Обратный пример — **W.A.R., Inc.** (1997). Тогда у меня было целых девять или десять месяцев.


[Йеспер]

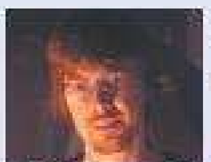
На один саундтрек у меня обычно уходит от трех до шести месяцев. Самым сложным проектом для меня была, наверное, **MDK 2**: я записал в два раза больше музыки, чем вошло в игру.

МАНИЯ **Кстати, Йеспер, вам ведь приходилось работать над интерактивной музыкой. Насколько сложно ее писать?**


[Йеспер]

Да, интерактивной музыки у меня было довольно много — **Hitman: Codename 47**, **Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory** и **Unreal Tournament 2007**. Создание интерактивной музыки ничуть не сложнее обычной, но, поймите меня правильно, излишняя интерактивность — это не всегда хорошо. К тому же писать по 50 пятисекундных музыкальных фрагментов совершенно неинтересно — такие короткие треки вряд ли могут выразить настроение игры.

МАНИЯ **У нас есть сильное подозрение, что сейчас вы работаете над саундтреками к Kane & Lynch: Dead Men и Assassin's Creed. Это правда?**


[Йеспер]

К сожалению, я не могу это комментировать.

МАНИЯ **Понятно. Значит, все-таки работаете. Майкл, а вы чем сейчас заняты?**

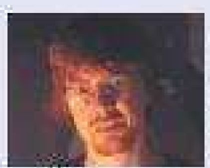
[Бросс]

В настоящее время я работаю над игрой для **Red 5 Studios** (***www.red5studios.com***). Парни, которые основали эту студию, руководили разработкой **World of Warcraft**. После выхода WoW они покинули **Blizzard** и основали свою компанию. Это талантливые люди и очень любят игры, так что, думаю, результат нашей работы будет ошеломляющим. Следите за новостями, скоро игру анонсируют.

МАНИЯ **Окей, будем держать ушки на макушке. Вопрос обоим: вы в игры вообще играете? В смысле, не по работе, а так, для души?**

[Бросс]

Ну, хардкорным игроком я себя назвать не могу — у меня просто не так много свободного времени, я ведь постоянно занят музыкой. Но у меня есть несколько любимых игр — это первые два **Command & Conquer**, **DOOM** и **Wolfenstein 3D**. Что касается относительно новых игр, то мне нравятся **F.E.A.R.**, **Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay**, **Battlefield 2**, сериал **Ratchet and Clank** (PS2), а прямо сейчас я играю в **World of Warcraft** и **Guild Wars: Factions**.


[Йеспер]

А вот я как раз таки хардкорный игрок, но и у меня свободного времени очень мало. Последнее, что я купил, — **LEGO Star Wars 2: The Original Trilogy** и **LocoRoco** (PSP). Из более старых игр мне нравятся **Far Cry**, **DOOM 3**, **Half-Life 2**, **Call of Duty**, **GTA: Vice City** и **GTA: San Andreas**.

МАНИЯ **Йеспер, в одном из своих интервью (еще до переезда в Нью-Йорк) вы говорили, что хотели бы основать техно-лейбл. Почему же от этой идеи пришлось отказаться?**

[Йеспер]

На самом деле этим лейблом является Nano Music, но на нем выходят только приватные релизы и только ограниченными тиражами (например, демодиски). Первым публичным релизом был саундтрек к **Freedom Fighters**.

Михаил Судаков

D.O.A. Dead or Alive

Производство: Impact Pictures, Constantin Film
Прокатчик в России: «Вест»
Режиссер: Кори Юэн
Продюсеры: Пол Андерсон, Джереми Болт
Сценарий: Дж. Ф. Лоутон, Адам Гросс, Сет Гросс
Музыка: Junkie XL
В главных ролях: Холли Вэлланс, Девон Аоки, Сара Картер, Натассия Мальте, Джейми Престли, Эрик Робертс
Бюджет: $21 млн
Сайт: ***www.uip.co.uk/deadoralive***

Давайте не будем толочь воду в ступе и сразу вынесем **Dead or Alive** финальный вердикт: киноверсия известнейшего файтинг-сериала получилась, конечно, не самой лучшей картиной на свете (более того, среди экранизаций лидерство тоже не светит), но в некотором очаровании ей не откажешь. И речь даже не о роскошном женском кастинге, а о субстанции более эфемерной — эдакой вопиющей несерьезности, которую даже как-то неловко ставить фильму в упрек. Вы же не станете ругать комедии со, скажем, Беном Стиллером в главной роли за надуманный и вычурный сюжет, правда? Так и с D.O.A. — рука не поднимается хлестать это чудо в перьях за не самую тщательную (впрочем, и без откровенной халтуры) работу над файтинг-сценами, уморительный сценарий и диалоги, достойные конца 80-х — начала 90-х годов.

Да, все это верно, ну так и что с того? В конце концов, все до единой части Dead or Alive разошлись нестыдными тиражами явно не из-за потрясающей боевой системы и филигранной балансировки бойцов. За такими штуками нормальные люди ходят на поклон к **SEGA-AM2** и ее бессмертному сериалу **Virtua Fighter**, ну или к Namco с ее Tekken. Игры же от **Team Ninja** славятся совсем другим: красивейшими бэкграундами, умопомрачительными девицами, массой возможностей пробить своим противником ближайшую стену и прочим в том же духе. Фан в чистом виде — без размышлений и забот. За то и любим.

В этом смысле кандидатура Кори Юэна на пост режиссера D.O.A. была идеальной: седины в бороде у этого пятидесятипятилетнего китайца нет (да и самой бороды тоже), но бес в ребре обитает, похоже, с самого рождения. Это мало для кого секрет: да, в Голливуде Кори прославился мачистской дилогией **«Перевозчик»**, но достаточно взглянуть хоть одним глазком на относительно недавний боевик **«Боевые ангелы»** (он же **So Close**, он же **Chik Yeung Tin Si**), чтобы понять — этот дядя ради красивой девушки и родину продаст, и душу дьяволу заложит. А потом и вовсе переедет на ПМЖ в Лос-Анджелес, чтобы почаще снимать в своих фильмах дамочек вроде Холли Вэлланс, Сары Картер, Девон Аоки, Натассии Мальте и Джейми Престли.

Собственно, вокруг них и вращается весь глобус Dead or Alive. Ключевые элементы фильма — это вовсе не встреча принцессы Касуми со своим пропавшим братом, не крупное ограбление, которое пытается провернуть Кристи Аллен со своим напарником Максом, и даже не тот уморительный момент, когда Хелена Дуглас узнает Шокирующую Правду о смерти своего отца, а драка двух еле одетых девушек под проливным дождем, пляжный волейбол, дуракаваляние похитительницы бриллиантов в постели Тины Армстронг (звучит, между прочим, куда пошлее, чем выглядит) и, разумеется, откровенно эротическая сцена *«практически голая Кристи отметеливает копов полотенцем и ногами»*.

И так — всю дорогу: если Кори Юэн и планировал побыть немного серьезным, то эти крамольные мысли улетучились у него из головы при первом же взгляде на Холли Вэлланс. Любая драка с участием хотя бы одной девушки (не только этой) превращается в зрелище сугубо для мужской аудитории, поскольку зрителям поочередно и в самых выгодных ракурсах демонстрируются все дамские прелести — по крайней мере те, что не выбиваются за рамки рейтинга PG-13. Кто-то назовет это бессовестной эксплуатацией красоты женского тела, а мы дружески похлопаем Юэна по плечу, понимающе ухмыльнемся и отпустим сальную шуточку. Свой человек.

Другой несомненный плюс D.O.A. в глазах определенного контингента людей — бесконечные отсылки к оригиналу. Бог с ними, с именами и внешностью героинь, — режиссер не поленился позаимствовать из оригинала даже некоторые уровни, не говоря уже об ударах и приемах (особенно тех, после которых тело пробивает что-нибудь твердое и шмякается оземь) — вот ведь какая штука! А чтобы окончательно добить фанатов, Кори Юэн разукрасил кино всевозможными надписями а-ля *«CHRISTIE WINS»*, *«K.O.»* и *«FIGHT»*, лайфбарами и прочей атрибутикой консольных файтингов, будучи искренне уверенным, что она придется к месту.

И надо признать, что в местных условиях все это шапито действительно смотрится вполне гармонично. В конце концов, тот же волейбольный матч не что иное, как королевский подарок поклонникам **Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball**. А дареному коню, как известно, в зубы не смотрят. Особенно если он, чертяка, такой весь из себя породистый, пышущий здоровьем, да с веселым нравом.

■ ■ ■

Резюме: Высот Mortal Kombat Кори Юэну достичь не удалось, хотя такой задачи режиссер перед собой, кажется, и не ставил. Фанаты игрового сериала Dead or Alive от его экранизации наверняка будут в восторге; впрочем, от них, фанатов, никогда не знаешь, чего ждать. Обычный же зритель должен определиться: согласен ли он на эффектный фильм совсем без мозгов, но зато с кучей красивых девушек, или ну их всех к дьяволу?

Оценка: ★★★★★

НИЧЕГО ЛИЧНОГО

МЕТРО-2

СМЕРТЬ ВОЖДЯ

НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

© 2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Might and Magic, Dark Messiah, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Developed by Arkane Studios. Valve, Half-Life, and Source are trademarks or registered trademarks of Valve Corporation in the United States and/or other countries. Online mode developed by Kuju. © 2006 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Защиту авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Щит". По вопросам оптовых закупок обращаться по тел. (495) 780-90-91, e-mail buka@buka.ru. Компания "Бука", 115230, Москва, Каширское шоссе, 1 (корп. 2)

DIABLO: ЧЕРНАЯ ДОРОГА

DIABLO. THE BLACK ROAD

- **Жанр:** Фэнтези
- **Автор**: Мэл Одом
- **Издательство**: «Азбука-классика»
- **Тираж**: 7 тыс. экземпляров
- Твердый переплет, 480 стр.

Говорят, священники живут так долго потому, что ни в аду, ни в раю не горят большим желанием принимать их на вечный постой раньше времени. Впрочем, служителю высших сил Баярду Чолику долгой жизни тоже показалось недостаточно, поэтому на старости лет он решил пойти в услужение к древнему демону, дабы продлить отведенный себе срок и заполучить могущество, о котором прежде мог лишь мечтать.

Именно из-за этого начинаются все неприятности у героев романа «**Черная дорога**» (второго в цикле **Diablo**). Правда, падший монах решил обратиться не к самому Диабло или его близким сородичам, а к Кабраксису, демону рангом пониже, предпочитающему, в отличие от своих товарищей по адскому цеху, не грубую силу, а более изящные и опосредованные методы воздействия на простых смертных.

Кабраксис, конечно, не так известен, как другие демоны, с которыми мы боролись в играх, но зато куда хитрее их. Вместо того чтобы ломиться к власти напролом, он начинает действовать исподволь: создает собственную церковь с Чоликом во главе, творит чудеса и даже помогает некоторым людям, постепенно переманивая их на свою сторону.

Как несложно догадаться, «Черная дорога» относится к той категории игровых новеллизаций, которые связаны с первоисточником лишь несколькими весьма незначительными деталями и могли бы быть с легкостью превращены в обычный фэнтезийный роман. И хотя очевидно, что в таком случае произведению Мэла Одома не пришлось бы рассчитывать на большой успех, но и на фоне книг средней руки оно бы тоже не затерялось. Благо на фундаменте достаточно невыразительной сюжетной завязки писателю удалось выстроить весьма примечательную историю, способную привлечь не только приключенческой частью (хотя в увлекательности ей не откажешь), но и героями, следить за судьбами которых — одно удовольствие.

Из-за небольшого объема книги автор вынужден был описать предысторию персонажей достаточно сжато, но ему все-таки удалось сделать их яркими и запоминающимися. Пожалуй, именно это выделяет «Черную дорогу» на фоне прочих книг схожего жанра: герои тут не просто статисты, выписаны они очень реалистично, сопереживать им начинаешь с первых же глав.

При этом стоит отметить, что ни один из персонажей не похож на идеального героя без страха и упрека. После потери своего лучшего друга по вине Кабраксиса Дэррик Лэнг (простой моряк, которому суждено сыграть ключевую роль в победе над демоном), вместо того чтобы объявить крестовый поход против сил ада (как и положено благочестивому герою фэнтези), постепенно начинает опускаться, спиваясь и не веря в себя. И лишь счастливая случайность (встреча с охотником на нечисть Тарамисом) помогает ему найти новый смысл в жизни.

Но если Дэррика и Тарамиса хотя бы с натяжкой можно назвать положительными персонажами, то большинству других героев «Черной дороги» скорее подходят определения «мерзавец» или «негодяй». Что, впрочем, не мешает Чолику или даже Кабраксису пробуждать в читателе если не сопереживание, то хотя бы понимание. Они, конечно, зло, но зло умное, обаятельное и хитрое. Такое не одолеть лишь силой оружия, пусть даже магического.

Недаром пират Райтен (другой персонаж, изначально воспринимающийся сугубо отрицательно), не сумев убить предавшего его Чолика, в итоге встает на сторону Дэррика, хотя мотивы бывшего флибустьера уж точно нельзя назвать возвышенными и благородными. Но, как это нередко бывает в жизни, общая цель сводит под одни знамена даже тех, кто прежде был непримиримыми врагами, и одолеть Кабраксиса героям в итоге удается благодаря победе над внутренними демонами, а не банальному «закликиванию». Большинство фэнтезийных героев почему-то предпочитает именно последний способ.

Вообще, книга Одома настолько близка к реалистичной прозе, насколько это вообще возможно в случае с фэнтезийным романом, основанным на игровой вселенной. Ничего удивительного тут нет: Мэл Одом — один из самых плодовитых фантастов современности. На его счету почти полторы сотни романов — сериалы собственного производства, новеллизации известных фильмов, многочисленные работы в межавторских проектах (таких как **Battle Tech, Forgotten Realms**, **Buffy the Vampire Slayer**)... Одна из нефантастических книг Одома так и вовсе посвящена компьютерным играм.

К недостаткам «Черной дороги» можно отнести разве что небольшой объем, который не позволил автору более подробно и глубоко раскрыть характеры персонажей, и весьма слабую связь романа с миром **Diablo**, что может разочаровать поклонников игры. В остальном же книга Мэла Одома заслуживает лишь похвалы. Писатель очень грамотно сохранил баланс между экшеном и внутренними переживаниями героев.

И если вы не верите, что книга, созданная по мотивам компьютерной игры, может представлять собой нечто большее, нежели просто набор боевых сцен, связанных куцым сюжетом, обязательно прочтите «Черную дорогу», и вы поймете, что ошибались. Хотя этот роман и нельзя отнести к шедеврам фэнтези, но звания крепкого и увлекательного середнячка он, несомненно, заслуживает.

Резюме: «Черная дорога» — не из тех книг, которые вы будете перечитывать много раз, но один раз ознакомиться с ней, безусловно, стоит. Это качественный, с душой написанный роман, который можно смело рекомендовать всем любителям легкого, но при этом отнюдь не глупого фэнтези.

Оценка: ★★★★☆

"Об этой игре можно говорить долго и со вкусом. О том, какие логичные тут загадки, о том, какие замечательные у авторов стиль и чувство юмора..."

AG.ru

"А как тут всё озвучено, какая тут музыка! Я не знаю, где наши доморощенные "русефекаторы" смогут найти такие голоса, чтобы передать всю чудину чувств героев, и кто сможет написать для них перевод, ни на йоту не уступающий оригиналу в юморе. Вероятно, нигде и никто."

AG.ru

"Не так-то просто сочетать в одной игре Blade Runner и King's Quest!"

«НАВИГАТОР»

Разработка: FUNCOM
адаптация и издание: 1С/snowball.ru

"Бесконечное Путешествие"

09/2006

Реклама

Андрей Александров

НОВОСТИ ОНЛАЙНОВЫХ ИГР

Онлайн, чеканя шаг, шагает по России! Геймеры, которые два-три года назад лишь краем уха слышали о том, что есть такой жанр MMORPG, дружными толпами осаждают виртуальные миры: гоняют монстров в инстансах, шинкуют в капусту соплеменников на PvP-аренах, совместно штурмуют замки в битвах гильдий... Практически все отечественные издатели игр уже подмяли под себя какой-нибудь популярный онлайновый тайтл. У «Буки» есть Lineage 2 и Guild Wars, у «Акеллы» — EverQuest 2 и PlanetSide, у «Софт Клаба» — World of Warcraft...

Можно не сомневаться, что в ближайшем будущем на отечественный рынок будет выведено еще немало крупных MMORPG. Вопреки прогнозам о том, что Россия еще не готова вступить в эру онлайновых игр, страна уверенно уходит в пучины виртуальных миров. Впрочем, нам, геймерам, это только на руку. Осталось лишь дождаться, когда широкополосный интернет станет доступен на всей территории России, а не только в крупных городах.

Алексей Макаренков

Вместо аддона патч

Грустная весть: релиз аддона **World of Warcraft: The Burning Crusade,** главной надежды мирового онлайн-комьюнити, задерживается до января 2007 года. Причина пусть и тривиальная, но вполне уважительная: дотошные бета-тестеры соорудили слишком уж длинный баг-лист, так что на исправление ошибок придется потратить больше времени, чем планировалось.

Ну а чтобы игроки не сильно обиделись, **Blizzard** пообещала отрезать от аддона несколько интересных нововведений, соорудить из них очередной внеплановый контент-патч (чуть раньше заявлялось, что до выхода The Burning Crusade дополнений ждать не стоит) и быстренько приклеить его к текущей версии WoW. Вне очереди игроки получат новую систему славы (Honor Points, которые присуждались за достижения в PvP), изменения в талантах паладинов, магов и варлоков и еще много всяких приятных вещей.

С нами Гэндальф! Ур–ра!

Разработка одной из самых ожидаемых геймерами онлайн-RPG **The Lord of the Rings Online** идет полным ходом, что постоянно подтверждается свежими новостями об игре. Вот только все эти рассказы о типах оружия, ролевой системе и квестах наверняка не очень интересны поклонникам

оригинальной книжной серии.

Но для них есть специальная мини-новость — буквально на днях разработчики продемонстрировали нам модельку Гэндальфа, который будет одним из главных NPC в The Lord of the Rings Online. Любуйтесь, сравнивайте со своими представлениями. На наш взгляд, крайне харизматичный старичок получился.

Многопользовательский Шекспир

Бе-е-ере-е-е-еги-и-ись! Ромео, Джульетта и Гамлет оккупируют наши любимые инстансы! Фонд Макартура потратил четверть миллиона долларов на спонсирование команды известного исследователя онлайн-игр Эдварда Кастроновы, которая делает MMORPG по книгам Уильяма Шекспира. Проект называется **Arden: The World of Shakespeare**.

Да-да, друзья, и такое случается. Впрочем, не пугайтесь: никто не замахивается тушкой знаменитого писателя на сегодняшних онлайн-королей. Цели Arden — не пленить миллионы игроков, ежемесячно собирая с них абонентскую дань, а стать площадкой для социальных исследований, параллельно популяризируя шекспировские произведения. Скорее всего, игра будет полностью бесплатна.

Про геймплей пока известно немного, но, по заверениям разработчиков, он будет очень похож на то, к чему мы привыкли в классических онлайновых ролевках, — оказывается, во времена королевы Елизаветы тоже были свои танки и хилеры. Более того, авторы считают, что шекспировская эпоха отлично подходит для организации рейдов, массовых PvP-свалок и беспощадного флуда в LFG-канале. Что ж, поверим, но проверим после релиза!

Хороним Галактики

Истина в онлайн-играх, как известно, раздается из уст игроков. И далеко не всегда они говорят сладкие речи. Не так давно авторитетный сайт **MMORPG.com** провел опрос на тему *«спасут ли **Star Wars Galaxies** изменения, внесенные в геймплей?»*. К сожалению, почти 60% опрошенных заявили, что *«игре уже ничего не поможет»*.

А ведь было время, когда игроки бродили по просторам Star Wars Galaxies с широко раскрытыми глазами — настолько необычной и инновационной казалась игра. Потом, увы, стало понятно, что это не так. Слишком сложно, слишком много ошибок, слишком пренебрежительно относились

разработчики к их исправлению. Со временем **Sony Online**, правда, спохватилась, радикально переделав геймплей, но, как мы видим, игроки уже не верят в спасение. Сколько еще осталось жить Star Wars Galaxies?

Десять лиц Хэллоуина

Весьма популярный в заморских далях праздник Хэллоуин совершенно неожиданно отразился десятком тыквенных лиц в зеркалах онлайн-миров. Один за другим разработчики MMORPG начали устраивать в играх свои Хэллоуины.

Итак, как же принято отмечать этот праздник по другую сторону интернет-кабеля? В малоизвестной для нас игре с неприличным русскому уху названием **KalOnline** игрокам предлагается наряжаться в смешные одежды, бежать в места респауна монстров и рубить их на разные конфеты-шоколадки. Сладости будут действовать как обычные «бутылочки» — восстанавливать здоровье, увеличивать силу атаки и так далее. Куда проще дела обстоят в **Ryzom**. Их праздничное мероприятие называется Slaughter Week — «жестокая неделя». Комментарии, думаем, излишни.

В **Lineage 2** тем временем легион мертвецов захватил в плен могучего воина Омегу. Нет-нет, никаких квестов по спасению не предвидится — нежить требует взамен разнообразные ценности. Поэтому игроки по всему миру покупают специальные «Сундуки теней», внутри которых могут оказаться очень интересные вещи. Нечто аналогичное происходит и в **World of Warcraft** — там пользователям предлагается покупать «Угрожающие сумки». Кстати, WoW-ивент по духу оказался ближе всех к обычному Хэллоуину — это настоящий маскарад с множеством одежд, расставленными по игровым локациям тыквами и другими интересными мероприятиями.

Те же разработчики, чьи игры еще не появились в продаже, облизываясь, смотрят на примеры своих коллег и выкручиваются кто как может. **Sigil Games**, например, предложила всем желающим подборку Хэллоуин-скриншотов из **Vanguard: Saga of Heroes**. Выглядят картиночки, если честно, тоскливо — так, набор мрачных пикселей, изображающих сереньких монстров. И никакого праздника!

А вот тем, кто ждет **The Chronicles of Spellborn**, на Хэллоуин предложили сочинить собственный квест. Лучшее из творений обязательно будет встроено в игру. Кстати, отличная идея — соорудить задание, потом его выполнить и получить придуманную самому себе награду!

Одной строкой

■ **NCsoft** анонсировала специальные PvP-версии **Guild Wars: Factions** и **Guild Wars: Prophecies**. Теперь за совсем небольшую цену игроки смогут получить доступ ко всем PvP-возможностям этих игр. Классические кампании останутся только в полных версиях.

■ За несколько месяцев до релиза **Vanguard: Saga of Heroes** понесла первые потери — в финальную версию игры не войдут такие классы, как берсерк, алхимик и инквизитор. Скорее всего, их добавят в одном из патчей или аддонов.

■ Началось бета-тестирование онлайновой стратегии **Dreamlords**. Релиз запланирован на конец 2006 — начало 2007 года.

■ Русские сервера **EverQuest 2** совершили переход с Game Update 25 сразу на Game Update 28. Радость от огромного количества исправлений, изменений и нововведений несколько портит лишь объем файлов, которые придется выкачивать из сети, — порядка 700 Мб.

Танцуй вместе со всем миром!

Чувствуя, что соваться в сектор «классических» онлайн-игр нынче чревато тяжелой бюджетной травмой, компания **Acclaim** решила поискать новые рынки. На помощь был вызван **Дэвид Перри** — человек, который некогда откопал червяка Джима и стал по этой причине необычайно знаменит. Дэвид заявил, что делать нужно... бесплатный многопользовательский онлайн-симулятор дискотеки. И вот мы уже читаем анонс проекта **DANCE!**.

Суть проста. Мама с папой не пускают вас на очередное диско-мероприятие? Или на прошлом вы потратили так много сил, что теперь нет сил пошевелиться? Добро пожаловать в онлайн! Сооружайте себе персонажа, не забыв уделить особое внимание внешности, подбирайте ему танцевальные навыки — и вперед, навстречу стробоскопам! Со временем дэнс-герой будет обучаться новым па и движениям, параллельно обрастая юбочками и бирюлечками, — ну чем не прокачка? Разработчики, впрочем, советуют иногда сползать с танцпола — ведь в их игре можно будет общаться и заводить знакомства.

Звучит неплохо — особенно учитывая бесплатный характер проекта. Зарабатывать в **Acclaim** собираются на показе рекламы и продаже внутриигровых вещей. Главное, чтобы разработчики сделали интересную систему танцев: если она будет в духе «**ДОМ 3**» (читайте обзор проекта в прошлом номере «Игромании»), то желающих «зажечь» на дискотеке будет немного.

Из издателя в представителя!

Последние месяцы российские разработчики и издатели приятно удивляют нас повышенным интересом к игровым интернет-проектам. Компания «**МАДОС**», некоторое время побыв издателем **Ragnarok Online** в России, превратилась в официальное представительство корейской фирмы **Gravity Corp.**, которая, собственно, и создала Ragnarok Online.

Чем это чревато для нашего рынка? Ну во-первых, максимально быстрым появлением в продаже **Ragnarok Online 2**, который, если вы еще не в курсе, уже практически добрался до стадии бета-тестирования. Во-вторых, Gravity обладает несколькими совершенно неизвестными в России проектами: **R.O.S.E. Online**, **Stylia**, **Time N Tales**, **Requiem** — вполне возможно, что некоторые из них выйдут и у нас. Ну и в-третьих, есть шанс, что когда-нибудь отечественный «кусочек» Gravity примет участие и в российско-корейских онлайново-игровых разработках.

Гангста-онлайн

Сегодня существует ровно две стратегии выведения игрового проекта на онлайновый рынок. Первая — создать классический клон с собственными примочками и столкнуться лбами со всемогущей **World of Warcraft**. Вторая — рискнуть и попытаться сделать что-нибудь свое, с несколько иным геймплеем, как, например, это было с **Auto Assault** или будет с **Tabula Rasa**.

Оба варианта очень рискованные. Это, впрочем, не пугает компанию **Nemesis Studio**, которая разрабатывает онлайновый гангста-проект **Goon World: Organized Crime Online**. Действие игры разворачивается в начале XX века в самых шлаковых районах США. Каждый игрок — начинающий мафиози, которого ждет долгая дорога наверх, с обязательными сражениями, вступлением в ту или иную семью и прочей гангстерской атрибутикой. Что ж, идея хорошая, да и сеттинг очень популярный. Главное — подкрепить все это адекватным геймплеем.

Татьяна Уланова, Алексей Макаренков

СФЕРА 2

- ЖАНР: MMORPG
- ИЗДАТЕЛЬ: 1С
- РАЗРАБОТЧИК: NIKITA

ДАТА ВЫХОДА
НАЧАЛО 2007 ГОДА

В августовском номере «Игромании» за этот год мы вкратце рассказали вам о том, что будет представлять собой ожидаемая отечественная MMORPG «**Сфера 2**». Тогда были известны только самые общие моменты. Но сейчас, с приближением релиза, разработчики начинают раскрывать свои тайны. Сегодня о «Сфере 2» вам расскажет менеджер по PR и рекламе компании **Nikita** Олеся Кузнецова. Она одна из немногих сотрудников **Nikita**, кто постоянно держит руку на пульсе и в курсе всех изменений, которые происходят со второй «Сферой»).

Пути сфер

Больше всего игроков интересует, насколько мир второй «Сферы» будет связан с первой частью игры. Интернет полнится слухами, что новая MMORPG вообще никак не связана с первой «Сферой». Если это действительно так, то есть вероятность, что геймеры, которые сейчас активно играют в «Сферу», не захотят переселяться в новую игру: ведь там совсем не будет узнаваемых элементов.

ИГРОМАНИЯ Связаны ли как-то между собой первая и вторая части «Сферы»? И как именно?

[Олеся]

Конечно, связаны! «Сфера 2» — это будущее Сферы в другой вселенной. Те, кто знаком с сюжетной линией «Сферы», помнят вампиров-пришельцев из мира Наатх. Действие «Сферы 2» развернется в будущем, когда жители магического мира откроют врата в Наатх и начнется новая эпоха...

*Первая «Сфера» была неплохой игрой, но со времени ее выхода движок морально устарел. Он совершенно не смотрится на фоне таких монстров, как **World of Warcraft** и **Guild Wars**. Чтобы конкурировать на равных с западными MMORPG-монстрами, второй «Сфере» просто необходим современный движок.*

ИГРОМАНИЯ Какой движок вы используете?

[Олеся]

В игре используется абсолютно новый движок, разработанный компанией Nikita. Он будет использовать все современные графические технологии. К примеру, мы лицензировали технологии **Speed Tree** и **Speed Grass** — именно с их помощью создавались леса и трава в **TES 4: Oblivion**. Мы делаем все, чтобы графически наш проект был лучшим на мировом рынке.

Большинство современных MMORPG можно разделить на две категории. В одних базовые параметры накрепко связаны с классом персонажа, которого геймер выбирает в начале игры, изменять же можно только второстепенные параметры и скиллы. В других онлайновых RPG четко фиксированных параметров, наоборот, нет и класс, по сути, определяется не в начале игры, а по мере развития персонажа. Добавляя очки опыта на ту или иную характеристику, геймер тем самым определяет профессию героя.

ИГРОМАНИЯ Какие характеристики персонажа будут жестко определяться при генерации, а какие можно будет изменять в процессе отыгрыша?

[Олеся]

При генерации персонажа вы сможете распределить определенное количество параметров по характеристикам, затем выбрать, кем были ваши родители, что определит ваши первичные умения и предметы, доступные с самого начала. Все параметры можно будет менять по ходу игры. Некоторые будут распределяться сами — в зависимости от выбранного вами пути и конкретных действий.

В мире Наатх в ходу не только магия, но и огнестрельное оружие. Каморный пистоль в духе XIX века с оптическим прицелом выглядит завораживающе.

PvP всему голова

Сейчас сложно найти онлайновую RPG, в которой не было бы режима PvP. Разработчики, которые по каким-то причинам не сделали его, спешно прикручивают хоть какой-то PvP через патчи и аддоны. Но сделать интересными битвы игроков против игроков не так просто, как кажется на первый взгляд. Режим надо планировать на ранних стадиях разработки игры: просто взять и применить умения PvE-персонажа к аренным сражениям нельзя, балансировка сил там требуется совсем другая, скиллы тоже необходимо затачивать специально под PvP.

А вот перенести PvP-навыки для сражений против монстров вполне можно. Поэтому многие разработчики изначально разрабатывают аренный режим битв между игроками и только затем на основе отточенного баланса скиллов добавляют битвы с монстрами.

ИГРОМАНИЯ Что будет с PvP? Разрешен или запрещен? Если разрешен, то в каких-то отдельных областях или на территории всего мира?

[Олеся]

В «Сфере 2» предусмотрена расширенная система PvP. На всей территории будут существовать лишь небольшие зоны его ограничения — в этих местах игроки смогут сражаться друг с другом только в дуэлях. Такой механизм позволит им выяснять между собой отношения исключительно по обоюдному согласию с соблюдением всех боевых правил.

Скиллы, оружие, партия

Скиллы — основа геймплея практически любой MMORPG, именно от них зависит, насколько интересно будет проходить PvE и сражаться на PvP-аренах. Стоит чуть-чуть схалтурить с балансом, и одна из профессий получит преимущество, а все будут играть только этим героем. Игра быстро надоест, виртуальный мир опустеет...

ИГРОМАНИЯ Как будут выглядеть скиллы? Сколько их будет? Их надо развивать (как характеристики) или они, что называется,

выдаются полными «готовыми к употреблению»?

[Олеся]

В «Сфере 2» от умений будет зависеть многое — и способность к обучению различным приемам, и возможность использовать тот или иной предмет, и успешность производимых действий. Всего умений 35, мы же разделили их на пять специальных групп (производственные, добывающие, модификационные, боевые и магические) и добавили к ним несколько внегрупповых умений (например, уловка и приручение).

Пользователь сможет развивать любые доступные ему скиллы только до определенного уровня — достаточного для нормальной жизни персонажа. Дальнейшее совершенствование навыков будет происходить, только если вы вступите в одну из гильдий.

ВНИМАНИЕ Какое оружие будет в игре? Как будет представлена магия?

[Олеся]

В игре будут представлены два класса оружия: огнестрельное и холодное. Игроки смогут пользоваться мечами, топорами, кинжалами, арбалетами, пистолетами и ружьями. Впрочем, не останутся обделенными и поклонники магии — для них мы создали широкий выбор заклинаний и разнообразное магическое оружие. Всего в игре будет представлено около 50-60 заклинаний, распределенных по шести школам магии.

В интервью, которые дают западные разработчики, часто можно видеть вопрос: «А будет ли в вашей игре возможность формировать партии?» И если ответ да, то дальше следуют восторженные замечания, как это здорово и замечательно. В реальности же найти MMORG, в которой не было бы возможности объединиться в группу с другими игроками, практически невозможно (было несколько проектов в MMORPG первой волны, но они вымерли, словно мамонты). Для игры куда важнее то, как построено взаимодействие участников партии, насколько просто поддерживать соратников, передавать им предметы, посылать команды. Именно эти на первый взгляд незначительные элементы определяют успех игры.

ВНИМАНИЕ Как будет выглядеть партия? Какое количество игроков сможет ее составить, как будет происходить взаимодействие?

[Олеся]

Максимальное количество игроков в одной группе (партии) сейчас составляет восемь человек. Это число будет меняться. Мы постараемся, чтобы взаимодействие в партии было максимально знакомым игрокам и интуитивно понятным.

ВНИМАНИЕ Сколько всего будет уровней и сколько времени нужно будет потратить, чтобы прокачать персонажа по максимуму?

[Олеся]

В «Сфере 2» не будет уровней персонажа как таковых. У каждого умения будет свой максимальный уровень, достичь которого можно будет за пару-тройку месяцев интенсивной игры, но я думаю, наши игроки не раз нас удивят скоростью развития своих персонажей. Помимо уровней игровых умений мы внедрили систему возраста, благодаря которой обычные игроки тоже смогут развиваться. Сама система развития такова, что очки характеристик приходят с возрастом, то есть с реальным временем. По виду персонажа вы всегда сможете понять, сколько ему лет и насколько он опасен.

Социум

С каждым годом все большую популярность в MMORPG набирают различные социальные структуры. Если в онлайновых RPG первой волны можно было обнаружить только партии и в редких случаях кланы, то сейчас никого уже не удивишь более высокоуровневыми организациями: гильдиями, регионами, а иногда даже государствами. Вот только чем выше уровень, тем сложнее наладить взаимодействие пользователей. В партии все просто: собираешься на задание — подыскиваешь игроков приблизительно одного с тобой уровня, договариваешься, как вы будете проходить локацию, кто какие функции на себя берет и каких монстров уничтожает, как делить нажитое добро. В клане взаимоотношения уже сложнее: тут вам и статус, и система рангов, и межклановые битвы.

Когда же дело доходит до государства, то основной проблемой становятся даже не взаимоотношения игроков и их субординация, а элементарная нехватка игроков. Либо все стараются присоединиться к одному, самому сильному государству, либо каждый старается сформировать свое собственное объединение, чтобы почувствовать себя королем. Но в этом случае государство мало чем отличается от обычного клана — сложные системы взаимодействий между игроками не работают.

ВНИМАНИЕ Какие социальные структуры предусмотрены в игре?

[Олеся]

Профессиональные гильдии и кланы. Персонажи, входящие в одну из гильдий, смогут развивать умения с помощью гильдейских вещей и пользоваться услугами специальных NPC.

Доступ к предложениям остальных гильдий будет зависеть от их отношений друг с другом (дружественных, нейтральных или враждебных). Если какие-либо из них ведут войну, то за действия, направленные против враждебной гильдии, игрок сможет получить бонусы.

Как и в любой социальной структуре, в гильдии существует строгая иерархическая лестница. Игрок сможет занимать ряд постов — наместник, мастер, управляющий. Для любого социального развития пользователю предстоит набрать определенное количество гильдейских очков, выполнить специальный квест или победить на дуэли своего предшественника. При получении должности у него появляется доступ к казне гильдии, а также возможность влиять на стоимость и ассортимент товаров у гильдейских торговцев.

Основная задача клана — контролировать ресурсы на собственной территории. При захвате замка у его владельцев появляется возможность определять количество монстров на своей вотчине, изменять величину оплаты за пребывание в замке других игроков и распределять ресурсы. Глава клана является ключевой фигурой в этой структуре — от его действий будет зависеть даже иерархическое устройство!

И гильдии, и кланы будут обладать собственными доменами. У гильдийцев основным зданием станет штаб-квартира, у представителей клана — замок.

В сетях сюжета

Пожалуй, нет ни одной популярной MMORPG, геймплей которой был бы целиком и полностью основан на PvP. Все популярные

Некоторые монстры во второй «Сфере» выглядят довольно комично. Чего стоит только этот кролик-мутант с огромными ушами и... клыками.

Перемещаться по миру игры можно будет не только на своих двоих, но и при помощи порталов.

онлайновые RPG в первую очередь привлекают качественным сюжетом, интересной квестовой сеткой (это все квесты игры с их взаимосвязями и влиянием на сюжет). И только пройдя увлекательный сингл, игроки в качестве бонуса получают качественный PvP.

Как будет построена квестовая сетка? Прохождение будет в инстансах, генерируемых для каждой партии, или на общей территории, где партии смогут пересекаться?

[Олеся]

Система квестов еще находится на стадии разработки, но уже сейчас мы можем сказать, что почти все задания в игре будут нелинейными. Вы сможете завершить один и тот же квест тремя различными способами. От выбранного вами пути будет впоследствии зависеть ваша карма и специальные звания.

Дополнительным сюрпризом для пользователей станут спонтанные квесты; эти задания будут появляться совершенно неожиданно — без обращения к NPC. На их возникновение будет влиять множество факторов, связанных, к примеру, с местонахождением персонажа или его характеристиками. Мы создаем систему, при которой мир будет реагировать на ваши действия. Например, если вы станете известным дуэлянтом, то на улицах вам будут часто встречаться молодые воины и маги, желающие оспорить ваше звание в бою. Если же вы будете известны как безжалостный убийца и грабитель, к вам будут обращаться разного рода темные личности и предлагать работу, которую никогда бы не взялся выполнять обычный герой.

Смерть персонажа — очень важный момент. От того, как ее реализуют разработчики, во многом зависит прохождение игры. На сегодняшний день существует три основных схемы. Самая популярная — персонаж после смерти не теряет заработанных очков опыта, но случайным образом «роняет» из вещмешка несколько предметов (может выпасть и что-то очень ценное). Чуть реже разработчики идут на другой шаг — отнимают несколько единиц опыта, которые геймер затем может восстановить по упрощенному варианту (например, некоторое время за убийство низкоуровневых монстров начисляют в несколько раз больше опыта).

И наконец, третий вариант (встречается всего в нескольких MMORPG, например, в Guild Wars) — за смерть в локации (инстансе) или на PvP-арене снимается значительная часть умений и энергии. И чем больше герой гибнет на данном задании, тем большая часть энергии вычитается (умерев раз пять-шесть, можно получить героя чуть ли не первого уровня). Но стоит завершить квест или выйти с арены, как все параметры восстанавливаются до исходных значений. Пожалуй, это одна из самых продвинутых схем: она, с одной стороны, поддерживает интерес к игре на высоком уровне, а с другой — заставляет проходить игру, что называется, с умом.

Как будет выглядеть смерть героя? Что произойдет с персонажем после года «жизни»?

[Олеся]

Здесь мы решили не отходить от канонов жанра — при гибели персонажа вы будете терять вещи, которые сможет забрать ваш враг, но никаких временных ограничений после смерти не будет.

После достижения определенного возраста (за год или два реального времени) ваш персонаж сможет жить как полноправный член общества мира Наатх, ведь только с этого возраста можно занимать самые высокие посты в гильдиях города. «Состарившись», вы сможете выбрать путь перерождения.

Игрок, который выберет первый путь, должен будет не чаще одного раза в месяц обращаться в храм с просьбой о перевоплощении. Затратив определенное количество умений и игровых денег, пользователь получит на своем аккаунте нового персонажа. При этом его характеристики будут формироваться с учетом профессии и умений предшественника. Новый персонаж также сможет использовать оставшиеся предметы и жилье.

Второй способ — это рождение наследника. Он требует участия персонажа другого пола. В результате их взаимодействия на аккаунте каждого из партнеров появится «ребенок». Так же, как и при храмовой реинкарнации, он будет наследовать характеристики, умения и имущество родителей. В конечном счете это приведет к появлению смешанных классов и профессий. Если родители захотят максимально увеличить характеристики своего будущего чада, им необходимо будет учитывать свои внешние данные, обладать специальным умением, правильно выбрать партнера и учесть время создания ребенка (например, если у одного из партнеров будут зеленые глаза, оптимальным для рождения временем станет полнолуние).

Перерождаясь раз за разом в своих «детях», персонаж сможет лучше развить свои умения. При каждом рождении он будет обладать более высокими характеристиками по сравнению со своим предшественником.

■ ■ ■

Отечественные издатели, до недавнего времени почти не обращавшие внимание на MMORPG, начинают просыпаться ото сна. Практически у всех сейчас есть в активе хотя бы один онлайновый проект. У «**Акеллы**» — **EverQuest 2**, у «**Буки**» — **Lineage 2** и **Guild Wars**, у **Soft Club** — бьющий все рекорды популярности **World of Warcraft**.

Но геймеры жаждут MMORPG на русском языке. И тут выбор пока невелик, фактически таких игр всего две — первая «Сфера» и локализация EverQuest 2. Но уже сейчас очевидно, что в самом ближайшем будущем на российском рынке появятся новые проекты на русском языке. Возможно, это будут локализации популярных западных тайтлов, возможно, первыми окажутся собственные разработки. У второй «Сферы» есть все шансы оказаться на волне популярности, главное, чтобы разработчики не подкачали. ■

Ориентировка — Запад?

На сегодняшний день не существует ни одной отечественной MMORPG, которая продавалась бы на Западе. Какая разработка начнет первой штурмовать зарубежье, сейчас сказать сложно, да и претендентов пока крайне мало. Это ***Ragnesis Online****, разрабатываемая компанией* ***Intelligent Soft*** *(обзор читайте в 7 и 8 номере «Игромании» за этот год),* ***W.E.L.L. Online*** *от* ***Sibilant Interactive*** *(превью было опубликовано в прошлом номере журнала) и «Сфера 2» от Nikita. Посмотрим, какая игра начнет первой штурмовать западные онлайн-бастионы.*

Игра будет ориентирована исключительно на российский рынок или вы планируете распространять ее за рубежом?

[Олеся]

Мы думаем, что «Сфера 2» сможет конкурировать со многими известными многопользовательскими онлайн-продуктами на мировом рынке, но говорить о выходе на Запад пока рано. Первыми оценить новый уровень отечественной MMO-разработки смогут именно российские игроки.

Герои игры выполнены в римском стиле — здакие легионеры в кожаных латах. При этом женщины выглядят даже воинственнее мужчин.

Персонаж, которому исполнился 21 год, считается в игре новичком. Но он подрастет, заматереет и сможет завести детей, которые унаследуют часть характеристик родителя.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Еще полгода назад мы сказали бы, что «Сфера 2» — единственная ожидаемая русскоязычная MMORPG и потому обречена на успех. Но сейчас, когда вышла локализация EverQuest 2, готовятся к старту Ragnesis Online и W.E.L.L. Online, компании Nikita придется очень постараться, чтобы выбиться в лидеры. Впрочем, у нее есть все шансы на успех.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 70%

Новое Средневековье - мир для сильных духом!

«Мы увидим игру, которая возьмет все лучшее от "Европа 1400. Гильдия", добавив огромное количество очень многообещающих вкусностей».
– «Игромания», №1, 2006

Гильдия 2

реклама

ДОЛГОЖДАННОЕ ПРОДОЛЖЕНИЕ
ПОПУЛЯРНОГО ИСТОРИКО-ЭКОНОМИЧЕСКОГО СИМУЛЯТОРА

® 2006 by JoWooD Productions Software AG, Pyhrnstraße 40, A-8940 Liezen, Austria. ® Deep Silver, a division of Koch Media GmbH, Gewerbegebiet 1, 6600 Höfen, Austria. Developed by 4Head Studios. Developed with the support of the MEDIA Programme of the European Commission. All rights reserved.
© 2006 «GFI». All rights reserved. © 2006 «Руссобит-Паблишинг» Все права защищены. Отдел продаж: (495) 611-10-11, 967-15-81; office@russobit-m.ru. Техническая поддержка осуществляется по тел.: (495) 611-62-85, e-mail: support@russobit-m.ru, а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forums/. Розничная продажа в магазинах фирмы

Степан Чечулин

RED ORCHESTRA: OSTFRONT 41–45

- **ЖАНР:** ОНЛАЙНОВЫЙ ЭКШЕН
- **РАЗРАБОТЧИК:** TRIPWIRE INTERACTIVE
- **ИЗДАТЕЛЬ:** BOLD GAMES
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ/ЛОКАЛИЗАЦИЯ:** 1С
- **ЦЕНА ИГРЫ:** 200 РУБ.
- **АБОНЕНТСКАЯ ПЛАТА:** НЕТ
- **СКОРОСТЬ СВЯЗИ:** 256 КБИТ/С
- **ТРАФИК:** 10—20 МБ/Ч
- **САЙТ ИГРЫ:** WWW.REDORCHESTRAGAME.COM

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1,5 GHZ, 512 MB, 64 MB VIDEO
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2,4 GHZ, 1 GB, 128 MB VIDEO

Red Orchestra — удивительная игра, при первом знакомстве способная изрядно напугать неподготовленного пользователя. Если вы только вчера играли в дружелюбный **Battlefield 2** или захотели расширить кругозор, забросив на время народный **Counter-Strike**, то в мире Red Orchestra вам будет чертовски неуютно. Как минимум первые часа два игры.

Горячий снег

С Red Orchestra вообще произошла занятная история, достойная стать сценарием сопливого голливудского фильма о неожиданном успехе какой-нибудь музыкальной группы косматой молодежи. Изначально проект был обычной модификацией для **Unreal Tournament 2004**. Компания энтузиастов за годы работы соорудила лучший мод, который в свое время не только стал темой нашего DVD, но получил признание господ из **Epic Games** — в качестве призовых они выдали ребятам $50 000 и лицензию на использование движка **Unreal** второй версии. Продолжение истории уже очевидно: бесплатная модификация стремительно превратилась в коммерческий продукт, продающийся через **Steam** и стоящий ни много ни мало $25.

На первый взгляд Red Orchestra выглядит как клон **Battlefield 1942**. Тут вам и возможность ездить на танках, и разделение бойцов на классы, и Вторая Мировая... Вот только на самом деле разница между Red Orchestra и серией Battlefield огромна, и складывается она из миллиона деталей. Некоторые из них замечаешь в первые минуты игры, другие окажутся приятным сюрпризом и после недели знакомства.

Хорошая новость для нас состоит в том, что события Red Orchestra разворачиваются не на Западном фронте, а на Восточном, то есть играем мы за бойцов Красной армии и солдат Вермахта.

Караоке по-русски!

Red Orchestra продается за $24,95 и скачивается посредством онлайн-сервиса Steam. Однако в России игру можно купить существенно дешевле — всего за 200 рублей (версия от **1С**).

Обсуждать плюсы и минусы локализации, в принципе, незачем, ибо и так всем понятно, что игру надо покупать без раздумий. И дело не в переводе (там и переводить-то особо нечего), а в том, что это лицензионная версия, то есть вы сможете, как все цивилизованные люди, играть по Сети (а не с ботами, которые в Red Orchestra хоть и умные, но с человеком все равно не сравнятся) и скачивать свежие патчи. Да, и не забудьте, что для игры в коробочную версию вам все-таки понадобится интернет и Steam-аккаунт (через него вы активируете купленную игру).

Основа всей игры — тотальный, почти маниакальный реализм всего происходящего. Разработчики прямо заявляют, что, например, баллистические свойства оружия максимально приближены к реальности. И это правда! Стрелять из автомата дальше чем на 100—200 метров бессмысленно: все пули уйдут «в молоко». Винтовка бьет значительно точнее и дальше, но темп стрельбы очень низкий, да и затвор (отдельным щелчком мышки, между прочим!) приходится передергивать после каждого выстрела.

Вот и пуля просвистела

Будучи в Red Orchestra, забудьте о том, как вы вели себя в Counter-Strike или Battlefield 1942. Тут все жестко и по-взрослому: каждый ваш выстрел должен убивать — второй попытки, скорее всего, не будет. Ваш боец не терминатор, так что быстро бегать может максимум секунд тридцать, после чего долго отдыхает и приходит в себя. Единственный способ выжить — передвигаться короткими перебежками от укры-

Карты в игре очень разнообразные — тут вам и драка в окопах, и городские бои, и длительные забеги на дальние дистанции в полях.

Солдаты готовятся к высадке. Враг поливает огнем приближающиеся лодки: лишь бы пуля не зацепила!

Разделение труда

В Red Orchestra несколько классов бойцов, каждый из которых имеет свои плюсы и минусы. Помните, что на каждой карте строго ограниченное число слотов для каждого класса, так что десять снайперов за раз никогда не бывает.

Командир. Его главная задача — руководить сражением и с помощью бинокля задавать координаты артиллерии, которая тут же накрывает огнем солидную площадь и уничтожает всех неосторожных.

Экипаж танка. Только эти ребята могут управлять танками. Остальные классы такой возможности лишены.

Командир танка. Почти ничем не отличается от экипажа, разве что может отдавать приказания, на которые, как правило, остальные игроки не реагируют никак.

Бронебойщик. Таскает базуку, из которой в теории может подбить танк. Однако делать это чертовски сложно: рассчитать траекторию выстрела почти невозможно.

Сапер. Вооружен мешком со взрывчаткой, с помощью которой уничтожает защитные ограждения и вражеские танки.

Солдат роты ПТР. Есть только у войск СССР. Вооружен противотанковым ружьем, из которого уничтожить вражеский танк намного проще, чем из базуки.

Автоматчик. Рядовой боец, вооруженный автоматом и парой гранат. Полезен только в ближнем бою.

Пулеметчик. Идеально подходит для поддержки наступающих войск. В ближнем бою не справится и с младенцем.

Стрелок. Вооружен легендарной винтовкой Мосина или (в варианте Вермахта) — маузером 98К. Исключительно эффективен на дальних и средних дистанциях. В ближнем бою из-за медленного темпа стрельбы почти бесполезен.

Стрелок с п/а винтовкой. Таскает полуавтоматический карабин с магазином на десять патронов. Один из лучших классов, скорость стрельбы и меткость — выше всяких похвал.

Снайпер. С помощью снайперской винтовки легко выбивает пехоту противника на дальних дистанциях.

тия к укрытию. Не стоит даже думать о том, чтобы геройски бросаться на трех врагов сразу, — прихлопнут как муху. Лучше залечь где-нибудь под кустом, сделать пару метких выстрелов, перебежать за стенку, еще пара выстрелов — и так все время.

Управление техникой не сказать чтобы очень уж сложное, но и не совсем примитивное. В целом рулить танком очень просто, а вот вести прицельный огонь придется поучиться — если палить как бог на душу положит, особого толку не будет. Учитесь прикидывать расстояние, делать поправку на ветер и учитывать прочие детали. И, конечно, не забывайте собирать полный экипаж боевой машины, иначе вам придется постоянно прыгать с места водителя к пушке и обратно. Это не только неудобно, но и резко снижает мобильность и защищенность вашей боевой машины.

Атмосферу настоящего сражения передает не только удивительный реализм происходящего, но и такие «мелочи», как, например, ранения солдат. Раненный в ногу боец будет хромать, а бегать вообще не сможет. Получив тяжелое ранение в руку, боец, как правило, роняет автомат и дальше бегает с одним пистолетом. Когда над головой свистят пули, взрывая землю вокруг, картинка на экране монитора мутнеет, а свист стоит такой, что хочется упасть под ближайшее дерево и не высовываться. Пуля, попавшая в голову, сбивает каску и натурально выбивает мозги, взрыв гаранты легко отрывает руки и ноги... Да, в Red Orchestra нет вызывающей жестокости **Postal 2** или графических революций **Half-Life 2**, перед нами — суровая реальность, которая пугает куда больше, чем гуттаперчевые монстры **DOOM 3**.

Вся бронетехника имеет слабые и сильные стороны. Чтобы подбить танк, стрелять надо в стыки листов брони или в бензобак.

Чтобы попасть из танковой пушки, надо учитывать множество параметров.

■ ■ ■

Red Orchestra — один из лучших онлайновых экшенов последнего времени. Игра не поразит вас графическими изысками, но резко и без поблажек окунет в суровые реалии настоящей войны. Поначалу дико сложно, непривычно, непонятно, а когда тебя в десятый раз убивает неизвестно откуда прилетевшая пуля, хочется, матерясь, выбросить диск с игрой в форточку. И только через несколько часов приходит понимание происходящего, а потом игра забирает вас целиком.

Начинаешь осваивать хитрости ратного дела, передвигаться где на карачках, а где и ползком, долго лежать в засаде, а стрелять так, будто этот выстрел последний в жизни. Конечно, Red Orchestra никогда не добиться популярности Counter-Strike, но... где еще вы увидите такую настоящую войну? ■

ДОЖДАЛИСЬ?

Играть в Red Orchestra поначалу дико сложно и неуютно, но потом игра затягивает настолько, что за уши не оттащишь.

ГЕЙМПЛЕЙ	9.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ ИГРОМАНИИ 9,0

Сергей Фирсов, Алексей Макаренков

ARCHLORD: THE LEGEND OF CHANTRA

- **ЖАНР:** MMORPG
- **ИЗДАТЕЛЬ:** CODEMASTERS
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** ОТСУТСТВУЕТ
- **РАЗРАБОТЧИК:** NHN GAMES
- **ЦЕНА ИГРЫ:** $50
- **АБОНЕНТСКАЯ ПЛАТА:** $15/МЕС.
- **СКОРОСТЬ СВЯЗИ:** 256 КБИТ/С
- **ТРАФИК:** ОТ 5 ДО 30 МБ/Ч
- **САЙТ ИГРЫ:** WWW.ARCHLORDGAME.COM

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1 GHZ, 512 MB, 128 MB VIDEO
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2 GHZ, 1 GB, 256 MB VIDEO

ArchLord с первых же минут вызывает стойкое чувство дежавю. Сюжет, персонажи, вещи, геймплей в целом — все это уже было в других MMORPG, причем не раз. Разработчики как будто бы намеренно решили не делать ничего нового, а лишь собрать воедино кусочки других игр. Ножки от **Guild Wars**, ручки от **Silkroad Online**, голова вообще от **Tantra Online**. А поведением получившийся франкенштейн активно имитирует **Lineage 2**, вот только делает это очень неубедительно и криво. И это все при том, что от ArchLord ожидали очень и очень многого.

От сюжета к геймплею

Сюжет игры достаточно стандартен. Борьба в мире Чантры (Chantra) разворачивается вокруг архонов (Archons) — волшебных камней, в которых заключены силы стихий. Если найти все архоны и умело распорядиться ими, то можно подчинить себе весь мир и стать архилордом.

Люди и орки, некогда сосуществовавшие друг с другом, начали войну за обладание магической силой. Люди победили и спрятали источники магии в неприступном замке. К моменту начала игры часть артефактов была похищена и заброшена в самые дальние уголки мира. Игроку предстоит найти все архоны и стать владыкой мира.

На этой пафосной ноте сюжет обрывается, и начинаются злоключения, именуемые геймплеем. Игровых рас три, кроме уже упоминавшихся орков и людей играть можно еще и за эльфов. При создании персонажа игрок может выбирать между тремя классами (воином, лучником и магом) — у каждой расы они называются по-разному, но суть абсолютно одинакова. Самое же забавное то, что пол и внешность главного героя зависят от класса и изменить их нельзя. Например, у людей воины и лучники всегда мужчины, а маги — женщины. У орков же лучники всегда самки, а воины и колдуны — матерые самцы...

С квестами вышла незадача. Их всего три разновидности: убей монстра, уничтожь монстра и принеси вещь, отнеси предмет NPC. Ни тебе замысловатых заданий с активацией каких-нибудь устройств, ни сборов магических предметов, дающих уникальные умения. Да и выполнять квесты не очень-то хочется: награда за них очень низкая. Бегать за тридевять земель, чтобы доставить

Бестиарий

Бестиарий Archlord довольно разнообразен, но при этом, как бы это помягче выразиться... не оригинален. Среди противников были замечены многочисленные виды личинок (различаются лишь цветом и количеством хитов), пауки-людоеды (различаются текстурами на брюшке), големы, летучие мыши. К монстровой экзотике, которую нам в изобилии обещали разработчики, можно причислить разве что непонятные желеобразные кубики и глаза с крылышками — они так и норовят спикировать из поднебесья и заковырять ресницами до смерти.

Монстры бесцельно ползают по зеленым лужайкам, ожидая, когда вы прибежите и вонзите в них свой мега-клинок или испепелите молнией. Какого-либо социального поведения среди тварей не наблюдается — просто безмозглые болванчики для битья. Подбежал поближе — нападают, не подходишь — пасутся спокойно.

Несколько оригинальных монстров было замечено на рейдовых локациях. Правда, и тут не обошлось без заимствований. Один из самых красивых супербоссов, громадный огненный демон, необычайно похож на Балрога из кинофильма «**Властелин колец**», только вооружен не хлыстом, а мечом. Но рога и выражение огненной морды выдают его сразу же.

Боевой конь людей. Заполучить такого красавца раньше 30 уровня практически невозможно.

Некоторые NPC в ArchLord весьма импозантны.

Местный Балрог превращает партию низкоуровневых героев в фарш за несколько секунд.

Эльфы в ArchLord изрядно смахивают на зайцев.

очередному NPC какой-нибудь магический кристалл и заработать на этом жалкие единицы опыта? Да проще пошинковать за это же время несколько десятков монстров и заработать в два-три раза больше экспириенса.

Ладно бы задания были просто однообразными, так их еще и выполнять можно только строго по одному. Проходить сразу два-три квеста строго запрещено. И вот вы бежите из одного конца мира в другой, заваливаете там супербосса, несетесь через всю Чантру обратно и... правильно, тут же оказывается, что нужно снова бежать через все земли, чтобы украсть кристалл из пещеры, в которой жил этот самый супербосс. Грустно.

Примитив индивидуальности

Единственная особенность, выделяющая ArchLord из серой массы других игр, — захват центрального замка. Штурм происходит раз в три недели, участвуют только сильнейшие кланы. Сумели захватить цитадель — ваш клан будет контролировать ее три недели и сможет пользоваться специальными бонусами: облагать налогами других игроков, нанимать армию для охраны, использовать замок в качестве базы... Одна неприятность — чтобы захватить замок, необходимо постоянно прокачивать своего персонажа. Не по часу в день и даже не по два — не менее 4-5 часов ежедневно. Минимальный уровень, на котором возможно принять участие в осаде, — шестидесятый (всего в игре их девяносто девять). Архилордом автоматически назначается лидер клана, который контролирует замок.

С PvP (доступен для персонажей седьмого уровня во всех локациях, кроме городов) у ArchLord отношения тоже какие-то странные. Побеждает практически всегда тот игрок, у кого круче экипировка. Тактика ничего не решает. После битв в Guild Wars привыкнуть к такому PvP сложно. Единственный плюс — сами битвы очень зрелищны: мечи рассекают воздух, оставляя полупрозрачные следы, файерболы разрывают тьму защит, зеркальные щиты отражают призрачные стрелы...

Деньги в ArchLord добываются элементарно — выбиванием из разномастных монстров. Вышел на низкоуровневую локацию, убил сотню противников, собрал деньги, зашел в магазин, купил доспех подороже и апгрейд к нему, пошел на локацию уровнем выше, убил сто монстров там... и так до бесконечности.

Крафтинг в игре заменяют кулинария, алхимия и сдирание шкур. Еда дает временные бонусы к характеристикам, алхимия снабжает игрока всяческими зельями (некоторые способны превращать игрока в животное), а свежевание монстров приносит дополнительные деньги.

Для быстрого передвижения существуют ездовые животные. Орки используют больших бронированных носорогов, людям достались обыкновенные лошади, эльфы же предпочитают кататься на экзотических львах. Вот только стоят зверушки очень дорого — раньше 30 уровня можете на них даже не надеяться.

С графикой тоже не все гладко. Даже старушка Lineage 2 смотрится на порядок симпатичнее ArchLord. К тому же в игре очень много багов и недоработок: анимация персонажей то и дело дергается, некоторые NPC просто отказываются разговаривать, а иногда клиент игры по неизвестным причинам отключается от сервера. Складывается впечатление, что разработчики не учли ни одного замечания бета-тестеров и просто махнули рукой на все недоработки. А зря, современная MMORPG-общественность таких вольностей не прощает.

■■■

Стоит ли играть в в ArchLord? Стоит, но только в двух случаях. Если вам очень хочется поучаствовать в массовых штурмах замков или если вы уже так наелись другими онлайновыми RPG, что готовы играть даже в средний по всем параметрам проект, да еще и жутко забагованный.

Очень жаль, что подававшая большие надежды игра оказалась на деле столь примитивной и недоработанной. Остается только надеяться, что разработчики одумаются и оперативно доведут ArchLord до ума, иначе она банально утонет в океане многочисленных вышедших и только готовящихся к релизу MMORPG. Впрочем, плакать мы не станем. ■

Социум

Социальный элемент в игре развит очень слабо. Если вы хотите делать карьеру, вести бизнес или устраивать свадьбы, то ничего не получится. Вступив в гильдию, вы можете только захватывать замок, ходить с соратниками в рейды да изредка участвовать в войнах гильдий стенка на стенку. Больше, увы, никаких развлечений не предусмотрено.

Квесты почти никак не связаны с сюжетом игры, выполняй их, не выполняй — толку мало. Командных заданий, требующих слаженной работы партии, также не обнаружено, хотя они, скорее всего, появятся в ближайших патчах. Пока же привыкайте к одиночеству. Видимо, разработчики решили, что захват замка — веская причина для объединения игроков. На практике самый увлекательный социальный элемент в ArchLord — битвы гильдий, в которых победа достается тем, кто лучше экипирован.

ДОЖДАЛИСЬ?

ArchLord — ничем не выдающаяся и порядком забагованная MMORPG, в которую можно играть только в том случае, если вы давно освоили другие, более увлекательные MMORPG.

ГЕЙМПЛЕЙ	5.0
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0

РЕЙТИНГ ИГРОМАНИИ 5,5

Светлана Карачарова

ТЕОРИЯ БЫСТРОЙ ПРОКАЧКИ

WORLD OF WARCRAFT

Разговор о прокачке персонажа в любом онлайновом мире — тема достаточно скользкая. С одной стороны, многие игроки полагают (и вполне справедливо), что все прелести игры надо познавать на собственной шкуре, и любая помощь в этом вопросе — не что иное, как завуалированная подножка. В самом деле, если вам помогают растить персонажа ваши старшие товарищи, в конечном итоге это может привести к тому, что вы достигнете заветного 60 уровня за пару недель, но при этом не будете знать, что с ним делать.

Но иногда возникают ситуации, когда персонажа надо бы вырастить побыстрее: например, вы на месяц уехали в отпуск, за это время ваши товарищи все как один стали «шестидесятниками» и теперь ждут не дождутся, когда ж и вы сможете составить им компанию в каком-нибудь Molten Core. Можно, конечно, доверить прокачку вашего альтер эго трудолюбивым китайцам, которые за вполне приемлемую сумму галопом проскачут персонажем по заповедному маршруту давно изученных квестов, зачистят пару сотен инстансов и убьют миллион-другой монстров. Но, согласитесь, это совсем неспортивно.

Мы не будем преподавать вам методику в стиле *«сначала три часа бегаем по респу сатиров в Ашенвале, потом делаем такую-то цепочку квестов, затем три раза проходим RFD и так далее»*, поскольку ее просто не существует — у каждого более-менее опытного игрока есть свои любимые места и способы прокачки. Вместо этого мы объясним общие принципы набора опыта и дадим несколько советов, которые сократят время бесполезной беготни по миру игры до минимума.

Квесты

Если вы хотя бы чуть-чуть знакомы с **World of Warcraft**, то наверняка знаете, что здесь нет никаких препятствий для быстрого роста персонажа. Даже смерть отнимает не опыт, а время, которое нужно, чтобы добежать до собственного трупа и возродиться. Опыт дается за четыре основных действия: убийство монстров, выполнение квестов, участие в сражениях на боевых аренах, плюс понемногу за каждое открытие новой территории.

Начнем с квестов — их в игре многие тысячи, причем очень любопытных. Но сейчас мы взглянем на них только как на способ прокачки. Наиболее выгодны с точки зрения соотношения «время-результат» квесты, которые берутся и выполняются на одной территории. Опытные игроки, прокачивая очередного персонажа, обычно делают так: заходя на новую территорию, берут все возможные задания, которые можно выполнить здесь же, и, бегая по карте, параллельно выполняют сразу все. Тут убил десяток нужных монстров, одновременно для другого квеста взял из них клыки (перья, когти), здесь нашел квестовую вещицу и так далее. Старшие товарищи всегда объяснят и посоветуют, какие квесты нужно проходить в первую очередь, а с какими лучше вовсе не связываться. Если же спросить совсем не у кого, воспользуйтесь нашими советами.

Первое: поставьте себе аддон **BMRecLevel** (о нем мы уже рассказывали в одном из предыдущих номеров журнала). Он даст вам представление, на каких территориях вам сейчас выгоднее всего прокачивать персонажа и в какие подземелья можно сходить. Второе: не бойтесь выкидывать квесты. Обычно такая необходимость возникает, когда вы приходите на новую территорию, начинаете набирать задания, и тут выясняется, что в лог влезает ровно половина. Выкидывать лучше всего серые и красные квесты; при желании вы потом всегда сможете получить их еще раз. Третье: запомните ссылки ***www.thottbot.com*** и ***wow.allakhazam.com***. Эти ресурсы — самые известные и мощные базы по WoW — начиная с предметов и заканчивая описаниями квестов. В данном случае они понадобятся вам для того, чтобы, просмотрев комментарии, быстро найти точные координаты выполнения квеста (об аддонах, добавляющих в игру координатную сетку, мы вам уже рассказывали).

Часть квестов вы при всем желании не сделаете самостоятельно, придется искать партию. Общий совет такой: ищите сопартийцев своего уровня (плюс-минус один); чем больше будет разброс уровней у членов партии, тем больший штраф пойдет на опыт, полученный от убийства монстров. Конечно, можно все квесты делать при помощи друга-шестидесятника, но в таком случае разрыв в уровнях сведет бонусы за убийства монстров почти к нулю. С другой стороны, квесты будут выполняться в разы быстрее. Оптимальный вариант — сводить партию молодняка в какой-либо подходящий по уровню инстанс. Имейте в виду, если вы пойдете вдвоем (скажем, вы — 25 уровня, товарищ 60-го, выбранный инстанс — Монастырь Скарлетт, Библиотека), то штраф на опыт будет значительно выше, чем в случае, когда в группе парочка «малышей» 24-26 уровня.

Ну, и самый прозаичный совет: выходя из игры, не оставляйте персонажа где попало. Если он будет спать в специально предназначенных для этого местах (либо в столице), то к моменту, когда вы снова зайдете в игру, накопится некоторое количество опыта, и какое-то время за каждого убитого монстра вы будете получать вдвое больше экспы.

Полезный PvP

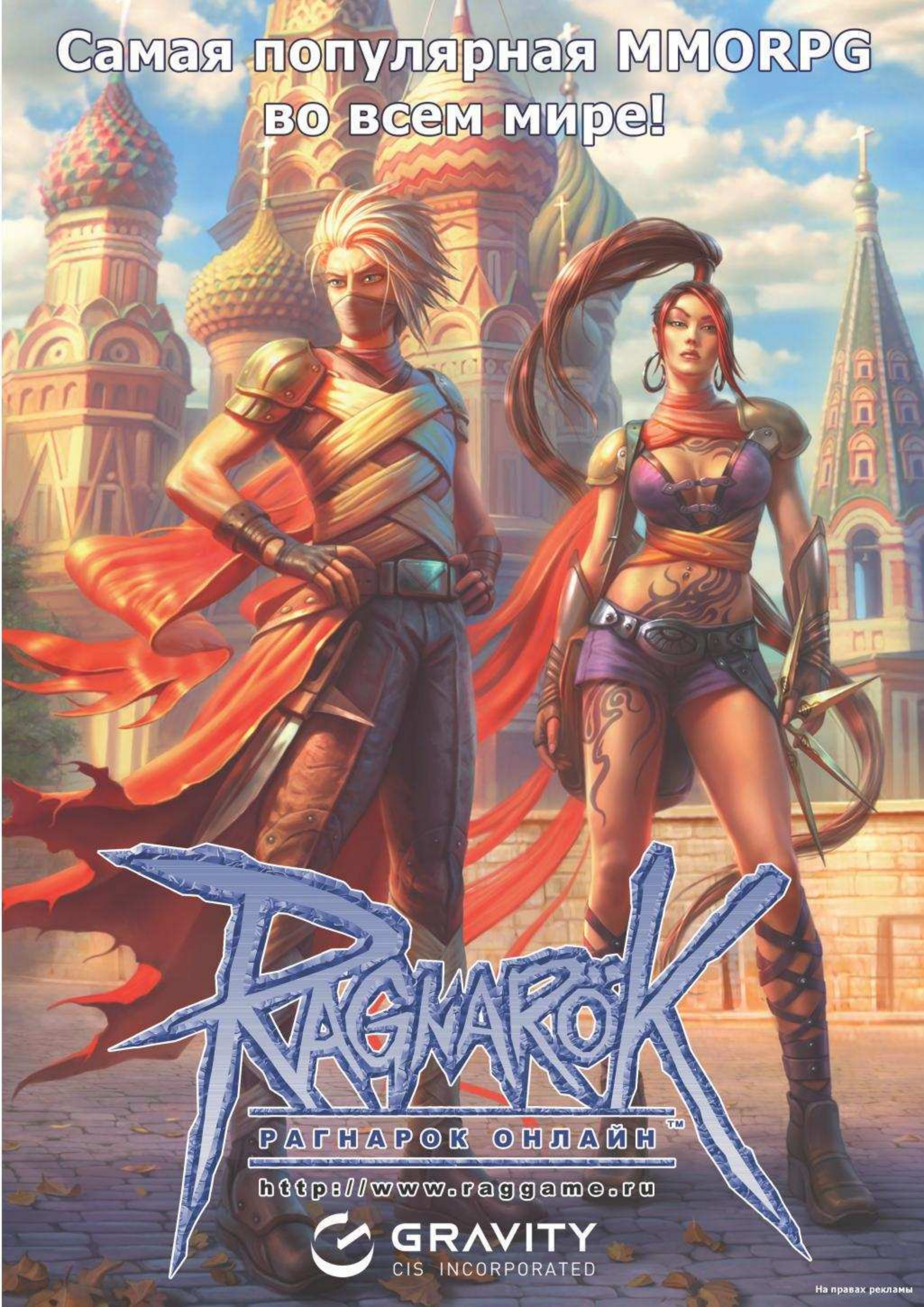
Каждый из способов прокачки персонажа хорош по-своему. Кто-то вообще не интересуется квестами, дни и ночи напролет нарезает круги на респауне (месте возрождения монстров). Удобных респаунов в WoW огромное количество, и вам, вполне вероятно, никто не помешает, если вы только не выбрали тех монстров, с которых падает какой-то уникальный лут (например, с элементалей в Фелвуде падают эссенции — не самое подходящее место для спокойной прокачки). Плюс этого метода: минимум усилий при гарантированном результате. Минус: прокачка на респауне — ужасно нудное занятие.

Если вас это не пугает, выбирайте точку возрождения следующим образом: монстры вашего уровня плюс-минус два (зависит от привычного вам стиля игры, экипировки вашего персонажа), расположение — поближе к поселку (вам придется постоянно бегать сдавать вещи), но подальше от общих дорог (особенно актуально, если вы играете на PvP-сервере). Наиболее часто игроки качают персонажей на монстрах-гуманоидах, с которых заодно собирают ткань (например, сатиры в Азшаре). Описанный способ прокачки оправдан еще и тогда, когда вы хотите повысить репутацию с определенной фракцией, а сделать это можно, только уничтожая определенных монстров в астрономических количествах.

Если вы относитесь к заядлым любителям PvP, не отказывайте себе в удовольствии побегать на боевых аренах — победа принесет вам не только опыт и деньги, но еще и повышение в ранге и репутации у выбранной группировки.

И под занавес — самое главное. Даже если вы не последуете ни одному из данных выше советов, ваш персонаж все равно станет шестидесятником за пару-тройку месяцев неспешной игры. Прежде чем начинать гонку за уровнем, хорошенько подумайте — а нужно ли вам это? Да, WoW дает кучу возможностей именно высокоуровневым игрокам, но в погоне за ними можно полностью растерять все удовольствие от игры, сведя ее к одной лишь прокачке. Интересной вам игры — и до встречи на просторах Азерота и Калимдора! ■

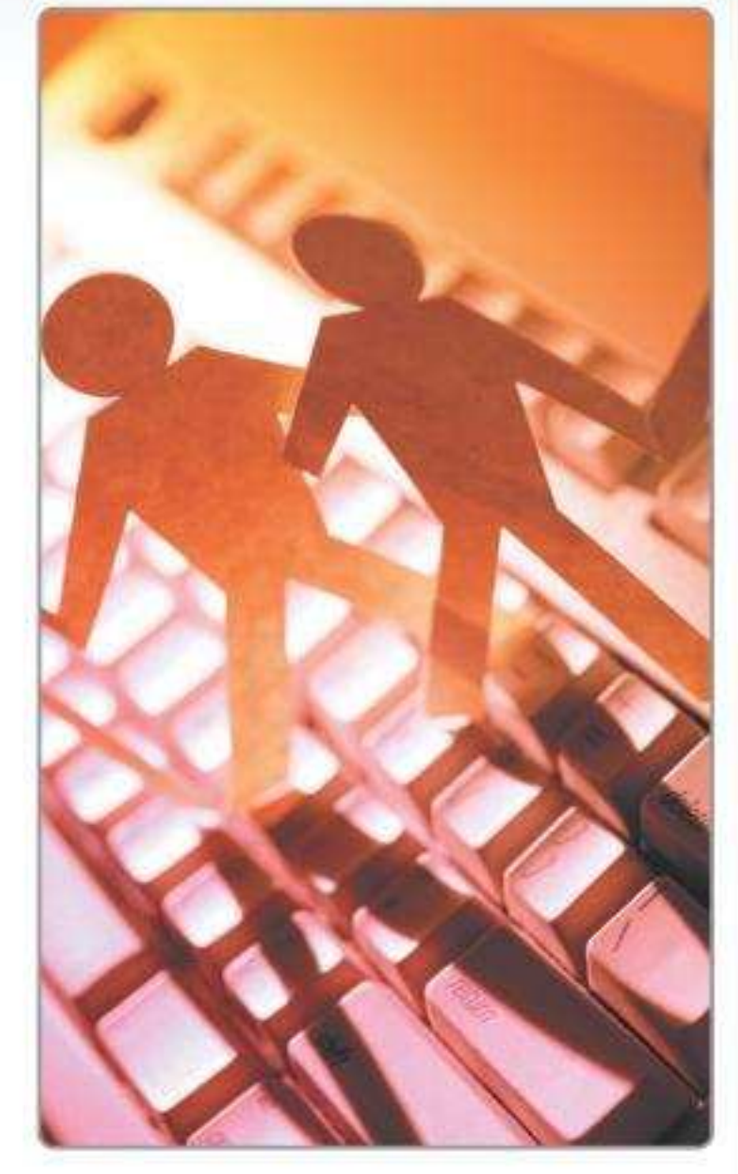
Персонаж первого и шестидесятого уровня: почувствуйте разницу!


Самая популярная MMORPG
во всем мире!
RAGNAROK™
РАГНАРОК ОНЛАЙН
http://www.raggame.ru
GRAVITY
CIS INCORPORATED
На правах рекламы

Алексей Макаренков

ИНТЕРНЕТ
СОБЫТИЯ И ФАКТЫ

Школьники выходят в открытый... интернет



За последние несколько лет число российских школ, подключенных к интернету, выросло в десятки, если не в сотни раз. Логика вполне ясна: преподавать информатику и не учить детей базовым навыкам веб-серфинга не совсем логично. Поэтому маленьких сорванцов и в интернет регулярно выпускают, и даже основам HTML-программирования учат.

Но без проблем, разумеется, не обошлось. Уж если дети оказались в Сети, то нетрудно догадаться, куда они там первым делом ринутся. Разумеется, на XXX-сайты. Ну а чтобы запретить и не пущать, нужно постоянно следить за школьниками, а как за ними уследишь, когда их вон сколько, а преподаватель информатики в школе обычно один, максимум два. И вот теперь Министерство образования, не на шутку обеспокоившись моральным уровнем подрастающего поколения, спешно выделяет деньги на то, чтобы закрыть доступ к виртуальной «клубничке».

Правда, избранный метод, скажем так, несколько странный. Специалистам Министерства образования и науки было дано задание составить список сайтов, к которым доступ всем учебным заведениям страны будет запрещен (сделать это несложно, благо связь обычно идет через единую систему спутников). Вот только не совсем понятно, как можно запретить школьникам качать из Сети эротику. Допустим, центральные XXX-порталы перекроют, это несложно, но мелких-то сайтов сотни тысяч, их все не заблокируешь.

Впрочем, не исключено, что будет избрана обратная тактика. Ведь куда проще в общем заблокированном канале сделать доступ к определенным сайтам (только к ним, никаким больше). Например, пустить школьников в хитросплетения научных порталов и пыльные коридоры виртуальных библиотек, ну еще к игровым сайтам. А больше — ни-ни!

Блоггер, открой личико!

В то время как почти вся Европа и США активно пытаются расширить права своих граждан, правительство Китая озабочено совсем другими проблемами. Власти Поднебесной, напротив, всеми возможными путями стараются права своих граждан ограничить. Из страны не выезжай, в запрещенные компьютерные игры не играй, поиском если и пользуйся, то только по заранее проверенным каналам (не дай бог тебе прочитать, как люди в других странах живут). И вот теперь новый запрет.

Раньше хоть какой-то вольницей для китайцев была система блогов (интернет-журналов). В них они могли писать то, что думают о правительстве, о коллегах, да о чем угодно. Теоретически за «поклеп на власть» могли и посадить, но ведь это еще надо найти, кто написал. Пойди определи, кто скрывается под ником «Злобный самурай рисовых полей». Власти этот тонкий момент быстро проинтуичили и оперативно подготовили закон, требующий от всех блоггеров на территории Китая подписывать записи в журналах... своими настоящими именами.

А это уже совсем другая песня. Представьте себе, что в вашем блоге вы фигурируете не как какой-нибудь Мегадистроер или Супергеймер, а так, как прописано в паспорте. Это значит, что практически любой при желании может заполучить ваш реальный адрес. Выразили недовольство, скажем, по поводу игры какой-нибудь футбольной команды, а на следующий день под вашими окнами оказывается толпа разъяренных болельщиков. Требуют, так сказать, сатисфакции. Или обложили вы нецензурными выражениями какую-нибудь компьютерную игру, а ночью в форточку к вам проникла стая ее диких фанатов и надругалась над вашим компьютером.

В общем, очень неприятно, что в интернете требуют подписываться настоящим именем. Почти семнадцать миллионов блоггеров в Китае уже выразили в своих дневниках протест по поводу нового закона. Вот только многие из них, следуя букве этого самого закона, подписались под протестом уже своими настоящими именами.

Интернет–дневники в России

Китай Китаем, но ведь и в России пользователей всевозможных интернет-дневников немало. И почти ни для кого не секрет, что русских в ЖЖ (LiveJournal) очень много. Но сколько именно — никто не знал. Оказалось, что по числу блоггеров Россия в ЖЖ занимает второе место после США. Об этом от лица **Six Apart** (владельцы LJ, официальный сайт — ***www.sixapart.com***) объявила администрация LiveJournal. Приводим краткий перевод обращения:

«Приветствуем всех пользователей ЖЖ. Живым Журналом пользуются интернетчики со всего мира, но больше всего в нашем дневнике пользователей из Америки и России. С радостью доносим до вас, что с этого момента мы начинаем сотрудничать с российской компанией SUP, которая представит ЖЖ на территории России. В частности, будет повышена скорость связи, произведен перевод журнала на русский язык, расширен сервис. При этом мы подчеркиваем, что ЖЖ остается международным блогом, мы не делаем каких-либо расовых различий, русские и не русские смогут общаться так же, как общались раньше».

Вот так и живем. Вроде бы в чартах интернет-сообществ Россия даже в тридцатку лидеров никогда не входит, а тут вдруг бац — и второе место среди пользователей самого популярного в мире блога. Радуемся и продолжаем внимательно следить за развитием событий на сайте онлайн-медиакомпании «Суп» (***www.sup.ru***).

Почтовая слежка

Следить за почтой? Как так — это же противозаконно? Перлюстрация и прочая-прочая... Обычно пользователи, услышав о возможности слежения за почтовыми (речь не об электронной, а об обычной бумажной почте) отправлениями, бурно негодуют. Им и невдомек, что во всех цивилизованных странах подобная система давно существует, более того — она совершенно легальна, и уж совсем удивительно то, что люди толь-

ко рады такой возможности.

Речь, разумеется, не о какой-то там цензуре или слежке, а о возможности самому отследить, что происходит с письмом после того, как вы бросили его в почтовый ящик. Одно дело, если вы переписываетесь с друзьями по поводу какой-нибудь компьютерной игры: потерялось письмо или пришло с запозданием — не жалко. Другое дело, когда речь идет о деловой переписке. В этом случае потеря всего одного бумажного письма может стоить очень дорого. Поэтому многие почтовые службы предлагают очевидную услугу: вы можете в любой момент посмотреть состояние своего отправления. Где оно находится, когда предположительно будет доставлено, получил ли адресат ваше письмо...

Теперь подобную услугу оказывает и «**Почта России**» (***www.russianpost.ru***). Отследить пока можно только ценные бандероли и заказные письма (только им присваиваются идентификационные номера), но не исключено, что в скором будущем мы с вами сможем внимательно следить через интернет (***http://info.russianpost.ru/servlet/post_item***) за судьбой любого почтового послания.

Интернет–зависимость

Бывает так, что надо узнать какую-нибудь новость или посмотреть цену на, скажем, новую игру. Сядешь за клавиатуру, подключишься к интернету, зайдешь на нужный сайт, посмотришь, что хотел... Перейдешь еще на какой-нибудь сайт, там что-то прочитаешь, потом на второй, третий, четвертый... А тут еще форум «Игромании» ой какой интересный (еще бы, Светлана и Старпом прямо в онлайне на вопросы отвечают), да еще в блог надо бы новость написать. В общем, хотел посидеть 10 минут, а убил часа два-три, а то и больше.

Знакомая ситуация? Если да — значит, вы страдаете интернет-зависимостью. Возможно, легкой формой. Чтобы узнать точно, надо консультироваться у специалистов, которых в России пока очень мало: в штопор тотального веб-психоза наша страна еще не вошла, но есть мнение, что у нее все впереди. А вот американцы уже не на шутку озабочены проблемой интернетомании. Научный портал **New Scientist** при поддержке нескольких профессиональных психиатров провел исследование. Выяснилось, что более 14% жителей США страдают острой формой зависимости. Они не могут провести без интернета и нескольких дней. Даже если они находятся далеко от дома, обязательно находят интернет-кафе или подключаются к Сети через мобильные телефоны. На вопрос *«Что же вы делаете, если оказываетесь в месте, где интернета нет, например в горах или на рыбалке?»* большая часть респондентов ответила однозначно: *«Я в такие места не езжу!»*.

Было бы смешно, если б не было так грустно. Похожая ситуация сейчас складывается не только в США, но и во многих странах Европы, в Японии, в Китае (там этого, впрочем, не афишируют). Люди буквально подсаживаются на интернет, как на наркотик. В Великобритании даже составили словесный портрет среднестатистического интернетомана: *«Белый, образованный, одинокий, возраст чуть старше 30 лет»*. По прогнозам аналитиков России, до глобальной интернетизации и всех связанных с ней неприятных последствий осталось лет 9—12.

Обсудить проблему интернетомании можно на нашем форуме в разделе «**Почта журнала**» (***http://forum.igromania.ru***). Прямая ссылка на тему: ***http://forum.igromania.ru/showthread.php?t=18858***.

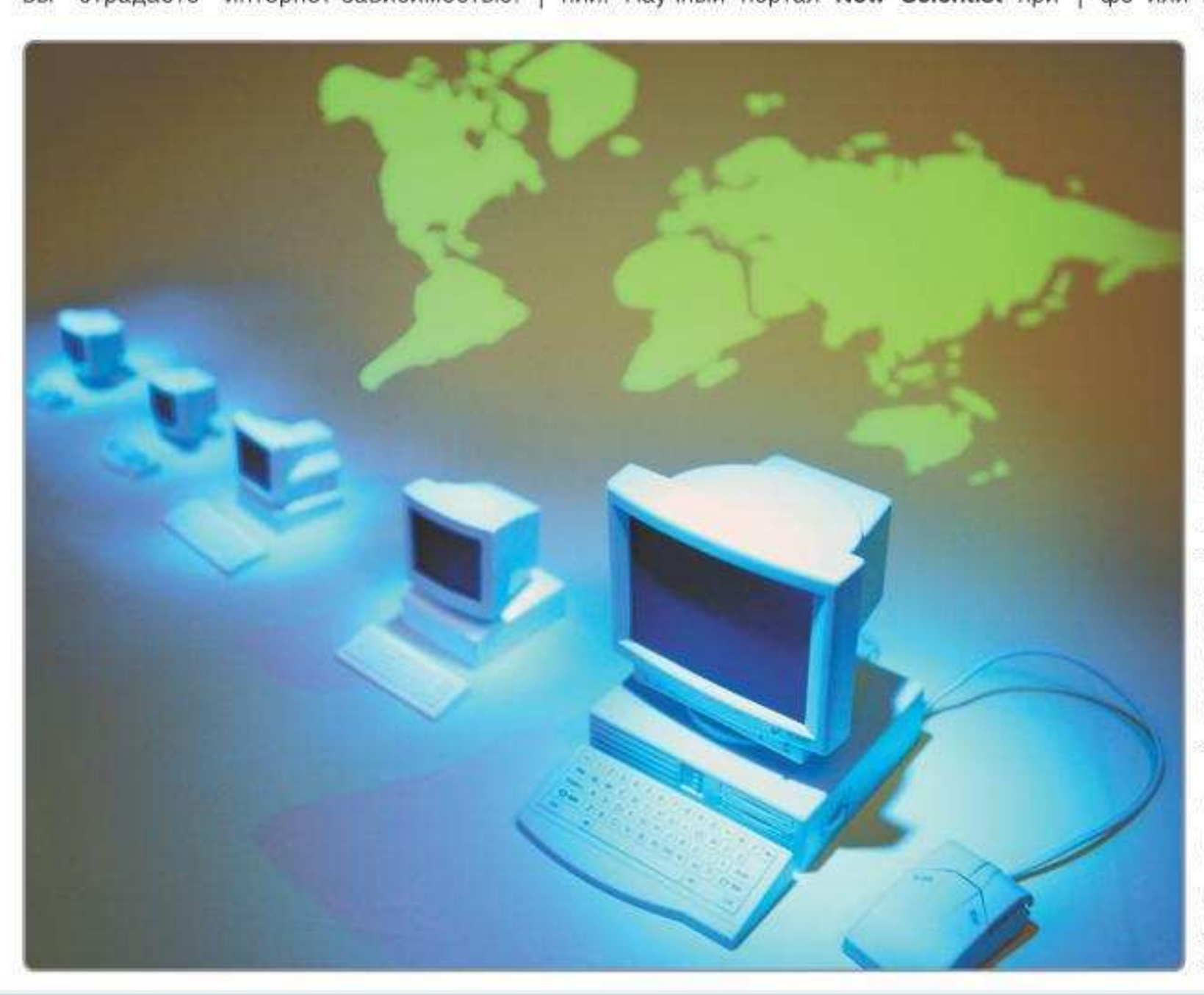
А знаете ли вы, что...

В ноябре 2000 года компания **SeeSaw** запустила сайт для веб-конференций, заточенный специально под пользователей, выходящих в интернет по модему. До этого подобные сервисы были доступны только интернетчикам, выходящим в Сеть по широкополосному доступу. Специалисты SeeSaw провели небольшое исследование, выяснили, что модемщиков по всему миру более 50%, и оперативно оптимизировали протокол передачи данных. Прошло всего пять лет, а представить себе, что кто-то будет оптимизировать сервис под модемную связь, уже невозможно!

В том же 2000 году сервер **Microsoft** был впервые серьезно атакован российскими хакерами. За атакой проследили, убедились, что злоумышленники проживают на территории России, поставили галочку... Но дальше ничего предпринимать не стали. Выслеживать виртуальных преступников на заснеженных просторах, где гуляют бурые медведи и продают матрешек, тогда считалось бесперспективным.

В январе 2001 года компания **Central Command** выпустила первый антивирус, интегрируемый непосредственно в ядро **ICQ**. Ловить вирусы, распространяемые через аську, стало значительно проще, но клиент веб-пейджера после установки антивируса начинал работать очень нестабильно.

В марте 2002 года в интернете состоялся первый конкурс сетевых ругательств, провела его компания **Baltimore Technologies**. В соревновании приняло участие более 200 000 интернетчиков со всего мира. И только после того, как оно было завершено, Baltimore Technologies объявила, что затеяли все это ради одной цели: сделать лучший фильтр оскорблений для почтового клиента. Впрочем, призы были честно вручены. Третье место получило ругательство *«отутюженный серпантин»*, второе — *«тормоз эволюции»*, ну а первое место досталось шедевральной синтагме *«аллергик на интеллект»*.



Владимир Болвин

СКРЫТАЯ УГРОЗА

РУТКИТЫ КАК ОНИ ЕСТЬ

Традиционные вирусы, с которыми боролись на заре мировой компьютеризации, уходят со сцены вместе со своим любимым носителем — 3,5-дюймовой дискетой. Широкие каналы связи оказались для них слишком узкими. Пальму первенства перехватили сетевые черви. Именно с ними приходилось бороться антивирусным компаниям в последние годы.

Несмотря на изобретательность вирусописателей, на каждый вид червя найден свой дихлофос. Однако сегодня на сцену выходит новая разновидность вредоносных программ, которую не в силах обнаружить ни один антивирус или брандмауэр. Напасть получила название руткиты. Это не вирусы в привычном смысле. Они не размножаются сами по себе (во всяком случае, пока). Но руткиты открывают дорогу заразе, которая может стать причиной гибели операционной системы.

И то, что обнаружить их крайне сложно, делает эту новую угрозу опасной вдвойне. В конце концов, люди тоже умирают не от самого вируса СПИДа, а от любой другой посторонней инфекции, попавшей в ослабленный организм.

Вредоносная защита

Руткиты (rootkit), как и бэкдоры (backdoor), — типично хакерский инструментарий. Но если последние предназначены для прямого силового воздействия на защиту атакованного компьютера (их можно сравнить с фомкой и ломиком), то у руткитов совсем иная роль. Они прячут от постороннего взгляда следы насилия над компьютером жертвы — файлы программ, которых никто по доброй воле туда не ставил. То есть руткиты выступают как «группа прикрытия», а в самом вредительстве, как правило, участия не принимают.

Казалось бы, и чего в них тогда такого страшного? Идея совсем не оригинальна. Всем известно, что Windows с давних пор вполне официально прячет от глаз потенциально опасного для нее криворукого пользователя, которыми по умолчанию в **Microsoft** считаются все, некоторые особо важные папки. Да и многие программы, в том числе и игры, тоже показывают далеко не все, что устанавливают на жесткий диск. Однако эта скрытность прозрачна — достаточно в свойствах папки установить флажок «**Показывать скрытые файлы**», и вам откроется все. А вот до спрятанного руткитом так просто не добраться. Более того, без специальных программ вы даже не узнаете, что на вашем компьютере что-то спрятано. И это уже большая проблема, поскольку открывает широкие возможности для любых злоупотреблений этим незнанием. И, между прочим, речь идет не только о хакерах.

Не так давно руткиты стали причиной громкого скандала вокруг мегакорпорации **Sony**. В один ненастный осенний день Марк Руссинович (несмотря на фамилию, не русский, а вовсе даже американец) сидел дома и по обыкновению возился со своей новой программой (в Сети много полезного софта за его авторством). Марк следил за последними достижениями хакерской мысли, и его программа — **RootkitRevealer** (доступна для свободного скачивания по адресу ***http://download.sysinternals.com/Files/RootkitRevealer.zip***) — как раз предназначалась для поиска вражеских «засланцев» и хитро спрятанных ими посторонних файлов.

Тестовый запуск прервался совершенно неожиданным образом. Марк обнаружил на своем компьютере самый настоящий руткит! Его удивлению не было предела. Он не имел порочных связей в XXX-контенте, не скачивал сомнительных файлов — в общем, не был завсегдатаем интернет-помоек, где отзывчивые товарищи всегда готовы бесплатно поделиться последней партией дурно пахнущих отбросов. Тем не менее RootkitRevealer недвусмысленно сигнализировал о скрытом драйвере устройства, папке и какой-то программе.

При этом диспетчер задач не выявил никаких запущенных на компьютере подозрительных процессов. Марк предпочел все же поверить собственной программе и не ошибся. После длительных поисков источник был обнаружен. Некоторое время назад он приобрел на **Amazon.Com** музыкальный CD **Get Right With the Man** с записью песен братьев **Van Zant**. А чтобы покупатель не нажился на содержимом этого диска, фирма **Sony BMG** предусмотрительно поставила на него системы защиты от копирования **MediaMax CD-3** и **Extended Copy Protection**, сделанные по технологии **DRM** (**Digital Rights Management**).

Защита позволяла Марку сделать три копии продукта. Как оказалось, основная часть антикопировального механизма была основана на скрытой установке в систему

Подцепить руткит можно где угодно. Хоть с музыкального CD, хоть на интернет-аукционе.

По Сети бродят упорные слухи, что руткиты существуют не только под Windows, но и под ОС Symbian для смартфонов. Доказательств нам обнаружить не удалось.

драйвера дополнительного устройства, а также программы, которая это устройство использовала, и папки, куда укладывались файлы. Все это становилось абсолютно невидимым с помощью руткита.

Озабоченный Марк бросился изучать лицензионное соглашение на диске с защитой DRM и нигде не обнаружил никаких упоминаний о возможном вмешательстве в работу операционной системы. Информацией о создании скрытых от пользователя файлов и папок разработчики защиты Sony BMG тоже не поделились. Об этом досадном упущении с их стороны Руссинович немедленно настучал мировой общественности через свой блог (***www.sysinternals.com/blog/2005/10/sony-rootkits-and-digital-rights.html***). «*Опа, подумаешь, Америку открыл!* — воскликнут некоторые. — *На то она и система защиты, чтобы ее шестеренки прятались в самых недоступных местах*». Все дело в том, каким именно способом они спрятаны.

Ядерная атака

В конце 90-х в одном популярном мультсериале виртуальные 3D-герои боролись с не менее виртуальными мега-злодеями непосредственно внутри операционной системы. Основной целью мультяшных вирусов, троянцев и шпионских программ было какое-то непонятное ядро. Художники изображали его в виде круглого бункера со специальной панелью управления всеми процессами. Если сама система представлялась им как открытый огромный город, по которому ходили странные жители — байты (квадратные, одноглазые прямоугольники с ножками и ручками), то ядро пряталось глубоко под землей, в секретной шахте. Все подступы к ней охранялись мощными защитными механизмами. По представлениям авторов сериала, если зловредные программы доберутся до ядра, то все пропало. Само собой, в мультике этого не случилось. Зато в жизни стало реальным фактом.

Долгое время создание программ, которые будут работать на самом нижнем, самом защищенном уровне операционных систем казалось невозможным. Слишком много трудностей. Нужны специальные знания, часто засекреченные производителями как самая важная часть их капитала. Нужен высокий уровень теоретической подготовки, чтобы воспользоваться этими знаниями. Людей, которые могли бы написать такие программы, совсем немного. Казалось фантастикой, что кто-то из них захочет заниматься подобными глупостями. Тем не менее такие нашлись.

Первым пал **Unix**. Появился руткит, использующий базовые свойства, на которых основана эта система. Кстати, сам термин (от англ. root и kit) говорит об изначальной связи с Unix (root — корень, ядро этой ОС). «Ядерная» программа в обычном режиме умеет прятать концы за счет изменения функций **Windows API** (на которых основана работа системы) вроде **FindFirstFile/FindNextFile**, отвечающих за показ файлов и папок. Они просто перестают замечать то, что нужно спрятать, чем бы вы ни пробовали посмотреть содержимое логических дисков. В защищенном же режиме руткит перехватывает обращения и меняет таблицу системных вызовов. Безопасный режим перестал быть безопасным.

Windows имеет специальную базу данных, в которой хранит идентификационные номера всех сервисных служб и указателей на функции драйверов различных устройств. Обычно несанкционированное вмешательство в таблицу заканчивается крахом системы или ее частичной неработоспособностью. Однако руткиты вносят изменения очень аккуратно.

Внешне все остается как прежде — система работает, программы запускаются без задержки. Но на диске уже создана скрытая папка, в которой может оказаться все что угодно — от вируса до шпионской программы. Причем содержимое этой папки нормальному антивирусу так же недоступно, как и самому пользователю компьютера. Ведь для своей работы он тоже использует Windows API!

Руткиты обеспечивают новым вирусам более высокие шансы на выживание. Этим удачным обстоятельством немедленно воспользовались вирусописатели. Почти сразу после появления информации о руткте, который использовала для защиты дисков от копирования компания Sony BMG, в «**Лаборатории Касперского**» заявили о появлении в Сети хакерской отмычки **Backdoor.Win32.Breplibot.b**. Распространялась она через спам-рассылку. К письму прикреплялась фальшивая фотография (техника подмены картинок вирусами описывалась нами ранее). Как только юзер пробовал посмотреть рисунок, запускался вредоносный код. Причем первым делом он копировал себя в системный каталог **SYSDRV.EXE**. А именно в папке под таким названием хранились части DRM-защиты фирмы Sony. Если пользователь слушал диски Audio CD Sony, то бэкдор оказывался надежно скрыт от обнаружения любыми доступными методами.

Вот так аукнулось головотяпство Sony. Кстати, у многих профессиональных программистов сразу же возникло несколько любопытных вопросов. Хакер, использовавший руткит, скорее всего сам ничего не открывал. Он просто воспользовался информацией, которую разместил в Сети Марк Руссинович. Так стоило ли рассказывать каждому встречному о своем открытии? С другой стороны, на грязном деле попалась весьма уважаемая компания. Кто даст гарантию, что другие системы защиты дисков от других производителей не используют то же самое? В том числе и на дисках с компьютерными играми? Никаких гарантий у нас нет!

Фальшивые перспективы

На борьбу с новой угрозой брошены лучшие силы, но тем не менее прогнозы неутешительные. Отдельные энтузиасты и специалисты крупных корпораций по производству софта пытаются найти противодействие. Тот же Марк Руссинович, как мы уже говорили, работает над программой по обнаружению руткитов — RootkitRevealer.

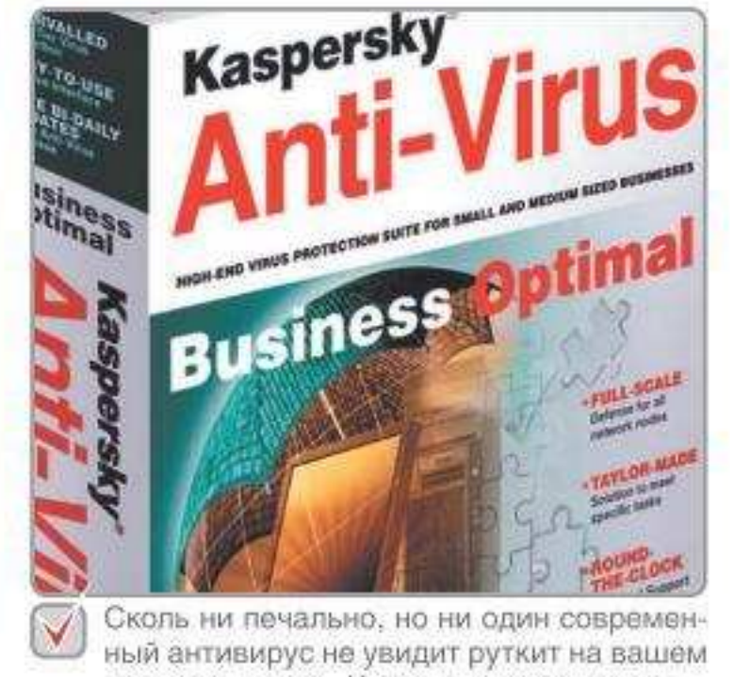
Есть и другие утилиты — **Avenger** (***http://swandog46.geekstogo.com/avenger.zip***), **Helios** (***http://helios.miel-labs.com/downloads/Helios.zip***, утилита требует для установки **Net Framework v.2.0.50727**), **DarkSpy** (сетевая версия доступна по адресу ***www.fyyre.net/~cardmagic/download/darkspy105_en.rar***), **IceSword** (***www.xfocus.net/tools/200509/IceSword_en1.12.rar***). На наш диск мы эти программы не выкладываем по банальной причине — практически все антивирусы ошибочно видят в них троянцев. Весят утилитки немного, так что если будет желание или необходимость, вы всегда сможете их скачать с сайтов разработчиков.

Однако сотрудникам **Microsoft** вместе со специалистами **Мичиганского университета** весной этого года удалось создать принципиально новый руткит, который вообще не поддается обнаружению никакими стандартными способами. Новый монстр получил условное название **SubVirt**. Он создает монитор виртуальной машины (**Virtual Machine Monitor**, **VMM**) и полностью подгребает под себя все запущенные программы. И они прекрасно работают. Но ни одна из них не в состоянии определить, что Windows на самом деле фальшивая. Все как в теории относительности Альберта Эйнштейна — чтобы определить, движется тело или нет, нужно находиться снаружи, а не внутри.

■■■

Скорее всего, специалисты что-нибудь придумают для защиты наших компьютеров от руткитов. А пока приходится констатировать тот факт, что мы, обычные пользователи, все больше теряем контроль над своими собственными компьютерами. Поскольку теперь никто не может с уверенностью утверждать, что на его машине нет тайников с сюрпризами. ■

Вставляя лицензионный диск в DVD-привод, никогда нельзя быть уверенным, что вы не заносите на компьютер руткит.

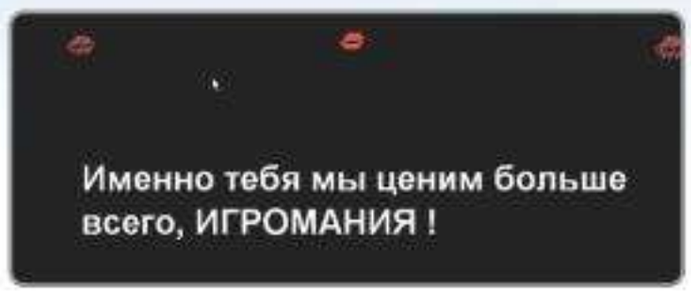


Сколь ни печально, но ни один современный антивирус не увидит руткит на вашем жестком диске. Что и неудивительно — руткиты переписывают свойства API.

Алексей Макаренков

ИНТЕРЕСНОЕ В СЕТИ

www.s5s.ru/Smile.swf



Пригорюнились? Солнце не греет, работа не в кайф, учиться не хочется, а делать уроки и подавно? Люди неразумные в таких случаях идут в магазин за водкой и заливают ею свое горе. Но куда проще зайти в интернет, запустить улучшатель настроения — и через несколько минут печали как не бывало. Очень веселый проект, хоть и на черном фоне. Заходите на сайт, вбиваете в командной строке свое имя (можно на русском) и радуетесь!

www.supercarsite.net

Огромный портал по самым разнообразным автомобилям. «Сааб», «Рено», «Порш», BMW и десятки других марок. На сайте собраны технические характеристики, информация о сериях, фотографии машин. Кстати, фото большинства моделей авто сделаны в разрешении, достаточном для использования их в качестве обоев на рабочем столе.

www.animatedknots.com

Кто в детстве не мечтал научиться вязать десяток-другой морских узлов? Булинь, штык, беседочный... Но справочники, в которых поэтапно описано вязание этих узлов, обычно имеют один серьезный недостаток: каждая отдельно взятая стадия вязания идеально понятна, но вот получаться как надо узел обычно упорно не хочет. Все вроде бы делаешь как описано, а выходит какая-то жуткая веревочная кракозябра.

На обозреваемом сайте вязка любого узла представлена в виде GIF-анимации. Вы даже можете задать скорость проигрывания и во всех подробностях изучить, как же вяжется тот или иной сложный узел.

www.screenshots.ru

Есть сайты с огромными подборками фотографий, с залежами иконок, кто-то даже делает подборки из GIF-анимаций. А вот на **Screenshots.Ru** собраны... просто скриншоты. Копии экранов, сделанные участниками проекта. Подавляющее большинство скриншотов — это какие-нибудь приколы с различных сайтов, из компьютерных игр, программ перевода... Самая же главная особенность проекта в том, что вы сами в любой момент можете поучаствовать в пополнении коллекции. Заводите аккаунт, делаете какой-нибудь прикольный или необычный скриншот и заливаете его в галерею.

www.yonkis.com/mediaflash/unmillon.htm

Хотите кого-то поблагодарить, но не знаете, как сделать это оригинально? Теперь такой проблемы нет: просто пошлите ему эту ссылку, и фенкью-говорилка все сделает за вас. Лисенок и зайчик говорят «спасибо» по-английски с такой неистовостью и рвением, что слушать можно очень и очень долго. И не забудьте кликнуть по кнопочке в левой части экрана...

www.lunchtimers.com/games/scratchpad/pad_720_550.cfm?roomid=room1

Надеемся, в вас не умер художник? А даже если и умер, то немедленно проводите реанимационные мероприятия, воскрешайте вашего внутреннего живописца и бегом на сайт **Lunchtimers.Com** — рисовать мышкой по белому полю. Казалось бы, чего необычного в какой-то там рисовалке, их же в Сети полно? А вы попробуйте нарисовать что-то на экране, когда одновременно на нем же рисуют что-то еще с десяток пользователей из самых разных стран. Рисуешь ты, скажем, логотип «Игромании», а какой-нибудь американец пририсовывает снизу жирного кота, девушка из Австралии добавляет коту цветочек, метко воткнув его животинке под хвост, немец присобачивает ножки каждой букве, француз изображает схематичный воздушный поцелуй.

http://kah.fatal.ru/?pi

Число «пи», высчитанное до миллионного знака после запятой. Не до миллионного порядка, а именно до знака! Никакой пользы, просто забавно.

Флэш-игры

На большинстве игровых сайтов интересных игр всего две-три, ну максимум четыре. Поэтому мы сразу даем ссылки (и описания к ним) на самые интересные игры, а не на целые порталы.

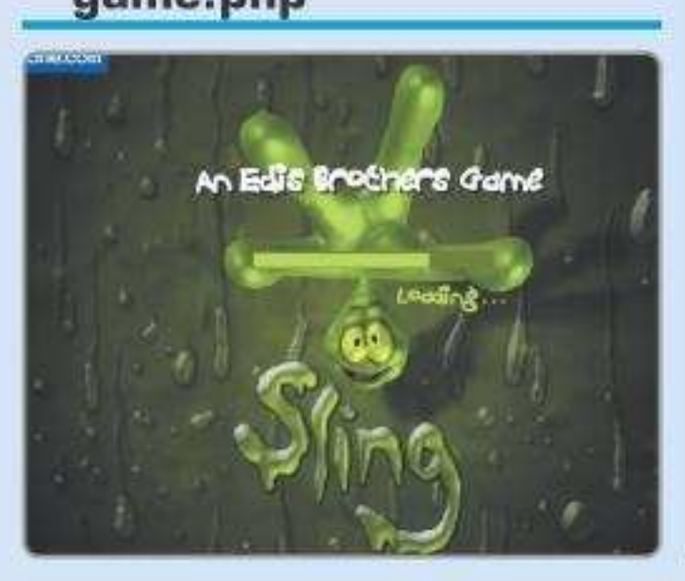
Вовсю работает почтовый ящик URLs@igromania.ru. Присылайте нам самые интересные, самые актуальные, самые увлекательные ссылки. Лучшие будут опубликованы в разделе «Интересное в Сети». В письме необходимо дать прямую ссылку на сайт и привести краткое его описание (например, «отличный флэш-квест» или «сайт о том, как метко стрелять в UT2004, есть скрины и схемы движения»).

Обратите внимание, что мы не публикуем ссылки на огромные порталы с играми (найти там достойную игру часто бывает непросто), а также на страницы, скажем так, спорного содержания. Никаких XXX, расчлененок и прочего непотребства!

www.wonpwn.com/games.php?id=4

Автор данной игры, Джимми Диннер из Ванкувера, настоящий гений. Вот вы можете сделать на флэше настоящий стелс-экшен? А Джимми может. Главный герой игры (разведчик) путешествует по большому лабиринту, прячется от врагов, расчищает себе проходы в узких тоннелях (ящики можно просто взрывать), взламывает компьютерные системы. Обратите внимание, что если рядом находятся враги, то в нижнем правом углу появляется мини-карта, на которой показаны направления взглядов охранников (даже если противник смотрит в вашу сторону, можно подкрасться к нему, прижавшись спиной к стене).

http://sling.ezone.com/game.php



Одна из самых лучших аркадных головоломок, которые нам когда-либо попадались. Маленькая резиновая капля с ножкой путешествует по лабиринту. Перемещать ее можно одним-единственным способом — оттянуть за лапку и отпустить, после чего ваша подопечная отправится в затяжной полет, соблюдая все законы физики (физическая модель для флэш-игры просто потрясающая). Если повезет, то ей удастся зацепиться за один из выступов-шариков, от которого затем тоже можно оттолкнуться и перелететь к другому выступу. На каждом уровне надо побывать на всех шариках-зацепках, после этого откроется портал на следующий уровень. Поначалу играть довольно просто (можно делать неограниченное число ошибок), но очень скоро начинают появляться различные препятствия — хищные зверушки, которые так и норовят сцапать бедную капельку, шипы на полу, огромные провалы в стенах.

Честно предупреждаем: засев за игру, будьте готовы провести за ней не менее двух часов (приблизительно столько нужно среднестатистическому пользователю, чтобы пройти ее всю). Раньше она вас не отпустит!

http://fizzlebot.com/gdc1/cgdc1.php?puzzleID=3

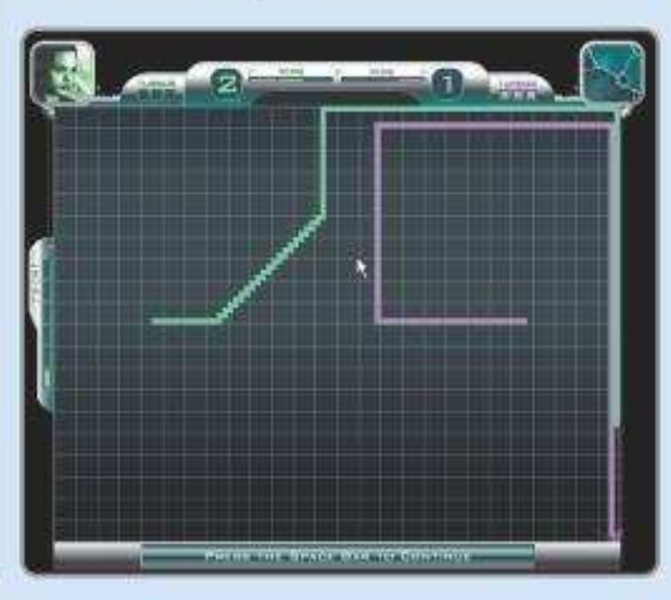
Настоящая находка для всех любителей головоломок. Необходимо переворачивать квадратики на плоском уровне светлой стороной вверх. Основная проблема в том, что перевернуть только одну клеточку поля нельзя — за один раз поворачиваются сразу несколько связанных между собой клеток. Число ходов ограничено (сколько осталось, можно посмотреть на стилизованном циферблате), поэтому нужно заранее рассчитывать свои действия. Пройдя все поля на

одном уровне, вы перемещаетесь на следующий, где число клеточек увеличивается. Автор игры — Джон-Пол Уолтон — в самом ближайшем будущем собирается порадовать нас еще несколькими классными паззлами.

www.fltron.com

FL TRON 2.0 — это гонки на световых мотоциклах по замкнутому пространству. Вот только если в игре **TRON 2.0** эти гонки были полностью аркадными, то во флэш-версии они ближе всего к головоломке. Вид на поле сверху, мотоциклы схематично представлены точками... Догадываетесь, о чем речь? Все верно — за вашим мотоциклом тянется хвост, который нельзя пересекать, и нужно поставить противника в такие условия, чтобы он вынужденно врезался в свой или ваш след.

Казалось бы, ничего оригинального, но шикарная озвучка, приятная графика и сама идея (что вы не просто точками управляете, а на мотоциклах гоняетесь) делают игру очень и очень увлекательной. Компьютер играет в меру умно, плюс можно сразиться с приятелем на одной клавиатуре.



Станислав Ломакин
E-MAIL РУБРИКИ: CYBERSPORT@IGROMANIA.RU

КИБЕРСПОРТ

ВЕСТИ С ПОЛЕЙ

И ЭТО ВСЕ О НИХ

Финал **World Cyber Games 2006**, прошедший с 18 до 22 октября в Монце (Италия), буквально всю плешь нам переел. Детальный репортаж ждет вас ниже по течению, но вкратце резюме такое. Медалей в этом году российской сборной досталось меньше, чем хотелось бы. Причин тому как минимум две: полный необъяснимых вещей провал старкрафтеров и непопадание на турнир двух ключевых игроков. О последнем чуть подробнее.

Игроки это были не простые, а золотые. Первый — **Cooller**, которого выбрали путем голосования участники турнира по приглашениям **Quake 4 All-Stars** в рамках WCG. Второй — **Virtus.proILeX**. Что этот игрок значит для команды, словами не описать. Нужно видеть, честное слово. И слышать. Причина в обоих случаях проста: от многочисленных выездов на зарубежные турниры страницы в загранпаспортах подло закончились, а делать новые просто не было времени.

МИЛЛИОНЫ РУБЛЕЙ

Затишье, связанное со всеобщей WCG-истерией, в отчетном периоде разбавили анонсы турниров, которые состоятся в России в конце этого и начале следующего года.

Первый анонс пришел от (внимание!) **GAMEX Global Amusement Moscow Exhibition**, крупнейшей выставки электронных развлечений в Восточной Европе. В ее рамках состоится дуэльный турнир по **Warcraft III: The Frozen Throne**. В нем примут участие порядка 10—12 игроков самого высокого ранга — и не только из Европы, но также из Азии и Америки. Приз нешуточный — 1 000 000 рублей за первое место. В декабре стартуют многочисленные квалификации по всему миру, финальная же часть состоится в Москве 10—11 марта следующего года. Посмотреть на светил мирового Warcraft в российской столице будет как минимум приятно.

Второй турнир выпорхнул из-под крыла даже и не можем сказать кого, ибо сложно. В общем, это чемпионат России по компьютерному спорту. Списком номинаций турнир ничем не отличается от того же **ASUS Open**, призовой фонд, между прочим, тоже. Квалификации стартуют уже в ноябре, а финальная часть состоится 1—3 декабря в городе Верхняя Пышма, что в Свердловской области. Выбор довольно странный: Верхняя Пышма — это не Ижевск и даже не Пермь. История регионального киберспорта в России имеет немало темных мест, как и вообще история всех организаций, занимающихся киберспортом. Единственный отличный пример — «**Пермский период**», ежегодно показывающий хорошие показатели посещаемости и, что немаловажно, организации. Однако чем черт не шутит — может, все пройдет хорошо.

НЕТ НАСИЛИЮ И ЧИТЕРАМ!

Пока суть да дело мы продолжаем наблюдать за тем, как **Cyberathlete Professional League** пытается вернуть былую славу **Quake III Arena**. Успешно анонсировав десяток турниров по всему миру, главе CPL Энджелу Мунье (Angel Munoz) оставалось только ждать реакции так называемых региональных организаторов. В прошлые годы именно по их вине были полностью отменены турниры в Китае и Германии, когда вставал вопрос о том, какие возрастные ограничения носит **Painkiller**. И вот первый камень в огород этого сезона CPL — прямо из столицы киберспорта, Южной Кореи. Организаторами корейской остановки выступили **MBC Gaming League**, содержащие лиги по Starcraft и Warcraft, не уступающие по масштабам телешоу «ДОМ-2». Именно они и решили убрать из программы турнир по Quake III Arena: мол, мало того, что насилия в игре много (ничего не изменилось за шесть лет...), так еще и популярность у этой игры в Корее ниже плинтуса. Таким образом, корейский этап CPL ограничится только Counter-Strike 1.6.

Также в октябре были проведены очередные чистки на серверах **Blizzard**. Итог — порядка 150 тыс. прикрытых/приостановленных аккаунтов в Warcraft и Starcraft и более миллиона виртуально сожженной WoW-валюты. Такие чистки Blizzard проводит не в первый раз.

ПЕРЕХОДЫ И ПЕРЕЕЗДЫ

Сразу несколько профессиональных игроков в Warcraft III решили сменить постоянное место жительства на благо своей карьеры — чуете, какой оборот принимает порой дело? Первой ласточкой стал кореец **4K^FoV**, который при переезде покинул **4Kings** и вступил в проект **wNv** (набирающий обороты как в Warcraft III, так и в CS). Француз и бывший партнер по команде Фова **4K^ToD** сперва был ошарашен таким ходом, но через некоторое время принял решение также переехать в Пекин, взяв с собой еще и напарника — шведского орка **Sase**. Свои действия игроки объясняют тем, что им и так постоянно приходится мотаться из Европы в Азию, а в Китае есть все условия для тренировок, проводится немало турниров, да и до Южной Кореи значительно ближе. Широко мыслят парни! ■

■ Такой вот позиции Blizzard придерживается уже не первый год.

■ Отсутствие LeX'а сказалось на игре Virtus.pro не самым лучшим образом.

■ Практически сразу после KODE5 игрок FoV (слева) решил покинуть свою текущую команду и уехать жить в Китай. А буквально через месяц за ним последовал и 4K^ToD (справа).

НА DVD

ОБУЧЕНИЕ

Иван «Art1k» Новопольцев, Роман «Definition» Бут, Сергей «Warrior» Соловей

STARCRAFT: ВИДЕОУРОКИ И СЛОВАРЬ ТЕРМИНОВ

Итак, господа-товарищи, рубрика обучения для Starcraft в этом номере имеет сразу два подраздела:

1) Как и в прошлом номере, это видеоанализ матча. Мы вновь взяли игру **Mamon**'а, одного из лучших зергов Европы, а вот соперник у него будет уже другой. Имя его — **Project_kr**. Будучи корейцем по происхождению, он живет в России уже не первый год и достиг недурственных результатов на отечественной сцене Starcraft. За три года игры расой терранов этот парень был прозван «Убийцей зергов», что явно не на пользу Мамону. Напомним, что это уже второй подряд матч-ап Zerg vs. Terran в нашей рубрике, в дальнейшем мы коснемся и других. Видеоанализ ищите на диске в разделе **Киберспорт/Обучение/Starcraft/Video**

Project_kr дебютирует в матчах, разбираемых нашими экспертами.

2) Самый известный в России аналитик Starcraft-движения **Wic**, по чьим манускриптам научилась играть не одна сотня людей, составил подробный словарь терминов вселенной Starcraft, дабы вы меньше путались, читая наши статьи или просматривая наши видеозаписи. Словарь вы найдете на диске в разделе **Киберспорт/Обучение/Starcraft/Wic's Starcraft Glossary**.

WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE. ВИДЕООБУЧЕНИЕ

Матч: One-GoStop (нежить) vs **fnatic.Abver** (нежить)

Карта: «Низины» (Twisted Meadows)

Событие: Встреча **One-Gaming** и **Team Fnatic** в лиге WC3L

Одним из самых сложных «зеркальных» матчей считается игра нежитью против нежити. Неудивительно — ведь жизней у воинов мало, самих юнитов много. Плюс к этому очень высока скорость перемещения и сильнейшие связки героев во всей игре. Чем же можно приукрасить такой матч? Конечно же, участием лучших игроков этой расы. Сегодня на ринге сразятся два совершенно разных по стилю игры соперника. Первый — это **GoStop**, признанный во всем мире корейский прогеймер, который представит свою страну на чемпионате мира в этом году. Игрок старой гвардии, имеющий богатый опыт и глубоко понимающий суть игры. Второй же — россиянин **fnatic.Abver**, который известен тем, что практически всегда играет нестандартно, придумывает новые тактические ходы и выигрывает у своих оппонентов за счет хорошего макроконтроля. Что же интересного может произойти в данном матче? Что угодно, ведь малейшая осечка будет стоить победы...

Видеопособие ищите на нашем диске в разделе **Киберспорт/Обучение/Warcraft III**.

Один из сильнейших андедов в мире противостоит сильнейшему в России. Успешно ли? Смотрите игру и сами узнаете!

COUNTER-STRIKE 1.6: DE_DUST2 И DE_INFERNO

Серия статей, посвященных детальному рассмотрению Counter-Strike со всех сторон, переходит в любопытную стадию — разбор тактик на самых популярных соревновательных картах. В этом номере мы познакомим вас с построением игры за атаку (terrorists) и обороны (counter-terrorists) на таких картах, как **de_dust2** и **de_inferno**. Мы предложим вам разобрать несколько раундов:

— первый раунд в атаке и обороне;
— атака при экономическом преимуществе;
— оборона при экономическом преимуществе;
— атака при дефиците денег;
— оборона при дефиците денег.

Для примера мы взяли наиболее интересные матчи, которые прошли на мировой киберарене в этом году. Участниками этих матчей были лучшие команды мира, а уж что у них получилось, вы узнаете, если заглянете на нашем диске в раздел **Киберспорт/Обучение/Counter-Strike**.

Один враг уже успел опрометчиво выбежать из ворот на dust2, на очереди второй.

Минус четыре врага из Desert Eagle. Пистолетный раунд удался!

ТАКЖЕ НА DVD

- **Демки и фотографии** с турнира WCG 2006 Final (Counter-Strike 1.6, Warcraft III, Starcraft, Quake 4).
- **Софт** для Counter-Strike, Warcraft III, Starcraft: Brood War и Quake 4.
- **Special:** ASUS Summer 2006 — видеорепортаж «Игромании».
- **Обратите внимание: в содержании раздела «Киберспорт» на DVD возможны некоторые изменения.**

World Cyber Games 2006 сегодня — ключевая тема.

Илья Овчаренко
E-MAIL РУБРИКИ: CYBERSPORT@IGROMANIA.RU

Дневник A-Gaming
Toshiba Challenge 2006

Участие в шоу-матчах для любой киберспортивной команды — занятие почетное и интересное. На такие мероприятия приглашают далеко не каждый состав, если только это не такая команда, как, например, **Amazing Gaming**. Титулы и достижения последней не оставляют сомнений по поводу ее профессионализма и умения показать действительно красивую и увлекательную игру.

20 октября **Toshiba** устроила в столичном компьютерном центре **4Game** презентацию своего нового игрового ноутбука **Toshiba P100**. По словам сотрудников компании, данный лэптоп позволит полностью вытеснить из обращения домашние компьютеры стандартной комплектации. Дабы не быть голословными, в рамках презентации был анонсирован шоу-матч между двумя известнейшими в СНГ киберспортивными коллективами. Первый коллектив — нижегородская команда **TRAP**, которая хорошо зарекомендовала себя на недавно закончившемся регулярном чемпионате **НПКЛ** и хорошо известна многим профессионалам, а также им сочувствующим. Вторая же команда — это, собственно, Amazing Gaming, наши с вами любимцы и один из самых титулованных составов на территории СНГ и стран Балтии.

Необычность противостояния заключалась в его условиях. Первое условие было само собой разумеющимся — играли все на презентуемых ноутбуках. А дабы подогреть железо в испытуемых компьютерах, для игры был выбран не старенький **Counter-Strike 1.6**, а более новый **Counter-Strike: Source**. Так уж сложилось, что Counter-Strike: Source, несмотря на свою свежесть, горячо нелюбим всеми игроками (за редкими исключениями). Но трудности не останавливают настоящих профи. После вступительной речи одного из маркетологов Toshiba, обстоятельно рассказавшего обо всех преимуществах нового ноутбука, под фанфары и очень красивый ролик (смотрите на нашем DVD) команды появились на сцене и заняли свои места за ноутбуками.

Сказать, что матч был напряженный, к сожалению, нельзя. A-Gaming с самого начала перехватили инициативу в игре и до самого конца не давали продохнуть соперникам, о чем, кстати, говорит и итоговый счет — 16:3 в пользу A-Gaming. А наш штатный снайпер **Strike** так и вовсе отличился, зарезав в последнем раунде игрока вражеской команды, который пытался разминировать поставленную бомбу. Но целом, несмотря на подавляющее преимущество киевлян, игра была очень живой и интересной — по крайней мере, пресса, присутствующая на презентации, и сотрудники Toshiba были очень заинтересованы происходящим и встретили команду-победителя активными аплодисментами. Не обошлось и без подарков: в этот раз победителей наградили памятной грамотой, кубком победителей и (куда же без этого!) денежным призом.

После шоу-матча команды снова появились на сцене, чтобы... разбить системный блок от компьютера. Этот акт вандализма, повергший в шок всех присутствующих, был, оказывается, приурочен к новому интернет-проекту «Обнови!», который призывает пользователей ПК переходить на ноутбуки. Проект, конечно, спорный, но выглядело по меньшей мере забавно.

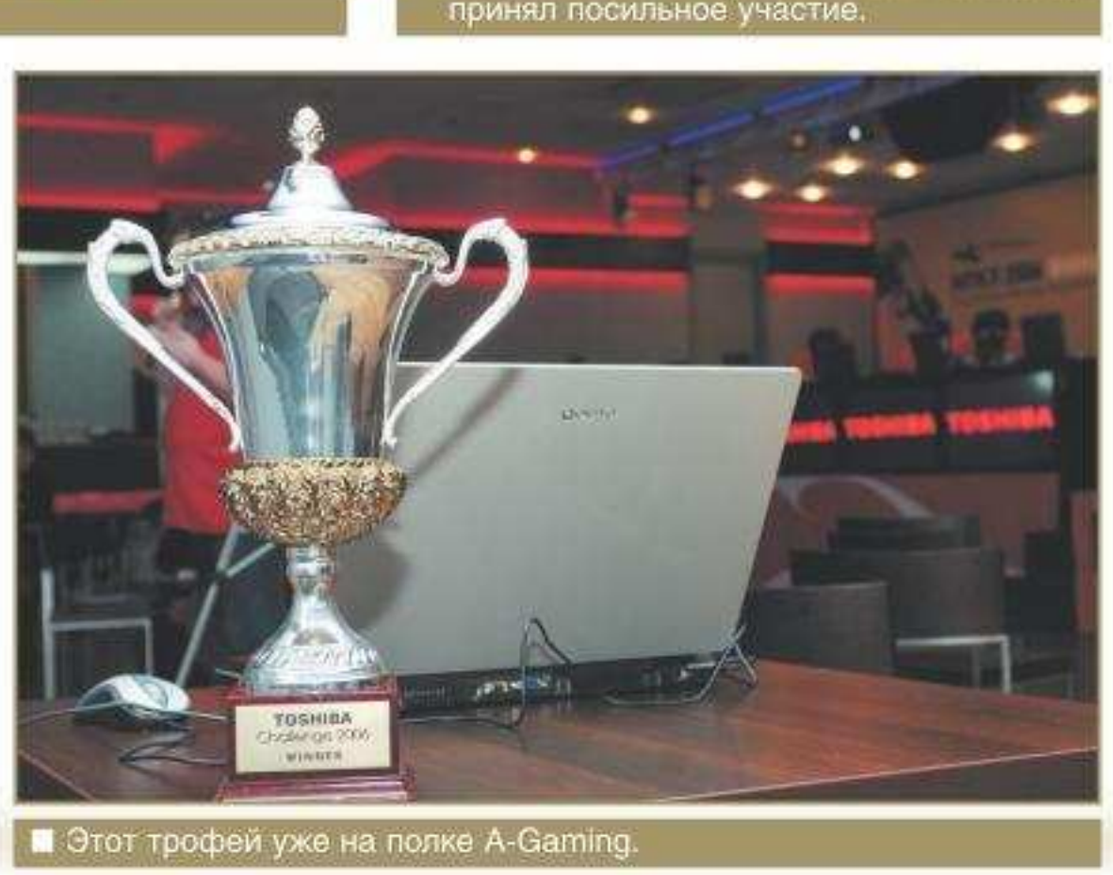
Toshiba обещает сделать подобные мероприятия регулярными и привлекать под них как можно большее количество участников и зрителей. Так или иначе — остается только поблагодарить Toshiba и 4Game за турнир, а ребят из A-Gaming поздравить с титулом чемпионов **Toshiba Challenge 2006**. На этой мажорной ноте позвольте откланяться — болейте, играйте и, конечно, читайте!

P.S. В статье использованы фотографии Анны Горбушиной. ■

■ TRAP.Sally хоть и не играл за команду в шоу-матче, но в уничтожении сисблока принял посильное участие.

■ Участники шоу-матча — команды TRAP и A-Gaming.

■ Места игроков были оборудованы по высшему классу.



■ Этот трофей уже на полке A-Gaming.

«Очень красиво и максимально динамично. Интерактивный учебник истории для нового поколения».

PC ИГРЫ

реклама

ВОЙНЫ ДРЕВНОСТИ

СПАРТА

СО ЩИТОМ ИЛИ НА ЩИТЕ!

© 2006 «World Forge». All rights reserved. © 2006 «Руссобит-Паблишинг». Все права защищены.
Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (495) 611-10-11, 967-15-81. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (495) 611-62-85, e-mail: support@russobit-m.ru, а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forums/.
Розничная продажа в магазинах М.видео

Александр «Lexx» Заволока
E-MAIL РУБРИКИ: CYBERSPORT@IGROMANIA.RU

WORLD CYBER GAMES 2006

Репортаж из Италии

18 октября 2006 года более 700 игроков из 70 стран съехались на автодром в итальянском городке Монца, чтобы определить сильнейшего в каждой из восьми официальных и трех дополнительных дисциплинах. В числе официальных дисциплин были и две игры для Xbox 360 — **Dead or Alive 4** и **Project Gotham Racing 3**. С последней игрой была связана церемония закрытия, но об этом позже, а сейчас о России, а точнее — ее выступлении на WCG.

С самого начала у некоторых игроков из нашей сборной появились проблемы, которые ставили под сомнение их участие в чемпионате мира. **Алексей «LeX» Колесников** из команды **Virtus.pro** не смог получить визу из-за нехватки свободных страниц в загранпаспорте, и его в срочном порядке заменили на капитана команды Константина Пикинера, известного в определенных кругах под ником **groove**. **NotForU**, обладатель бронзовой медали на российских отборочных по Starcraft, не смог вовремя сделать загранпаспорт и был заменен на **Escape**, который в России финишировал четвертым. Наконец, **Антон «Cooller» Синьгов** не смог посетить инвайт-турнир по **Quake 4 1x1**: у него тоже закончились свободные страницы в паспорте, он успел сделать новый, но итальянское посольство неожиданно закрылось на три дня, помешав Антону получить вовремя визу. В результате организаторы турнира заменили Cooller'а на **Fox**'а из Швеции. На этом проблемы закончились, если не считать волокиты с документами, необходимыми для получения итальянской визы.

Церемония открытия не произвела впечатления, многие игроки оказались разочарованы и поспешили занять места в автобусах, которые развозили их по отелям. Я не оговорился: в этом году игроков поселили в два разных отеля. Разных по уровню и изолированности. Сборные Прибалтики и нескольких других стран Восточной Европы поселили в отель **Holiday Inn**, а русских, шведов, немцев и других — в **Crown Plaza**. И если первый отель находился возле автострады, вокруг которой не было ни магазинов, ни возможности перейти на другую сторону дороги (только с помощью такси), то второй оказался очень даже комфортабельным.

На следующий день начались игры. Групповой этап был разделен на два дня, поэтому часть команд играла в первый день, а у оставшихся был хороший шанс оценить игру своих будущих оппонентов.

COUNTER-STRIKE

Команда **Virtus.pro** представляла Россию второй год подряд, и если в 2005-м ребятам удалось занять четвертое место, то в этом они смогли лишь выйти в первую стадию play-off.

В групповой стадии противниками россиян стали украинцы из команды **pro100*GG**, испанцы из **x6tence**, малазийцы из **hybrid**, индусы из **ate.in** и чехи из **SkyRiders**. Единственное поражение в групповой стадии Virtus.pro потерпели от украинских игроков, в результате выйдя из группы на втором месте.

В 1/16 play-off Virtus.pro предстояло играть против немецкой команды **Mousesports**. Взяв «домашнюю» карту **de_nuke**, россияне нелепо давали немцам брать раунд за раундом на **inferno** и в конечном счете проиграли со счетом 14:16. Третьей картой была **de_train**. В решающем раунде, когда **hooch** и groove остались в ситуации «двое против одного», опыт немецкого игрока превзошел тактические ухищрения россиян. Финальный счет — 13:16. На этом выступление российской команды на World Cyber Games 2006 завершилось.

До финала дошли шведы из **Ninja in Pyjamas** и польская команда **Pentagram G-Shock**. У обеих команд позади были сложнейшие матчи, но это не помешало подготовке к финалу. Несмотря на тот факт, что фаворитами в этой встрече выглядели шведы, с первых минут матча хотелось сразу отдать медали Польше. Их настрой, желание выиграть, крики самого колоритного игрока команды **LUq**'а перевешивали суровое спокойствие оппонентов. Сам финал не обошелся без накладок. Во время игры на первой карте у одного из игроков Pentagram повис компьютер. На сервере забыли включить возможность останавливать игру, и раунд завершился в пользу NiP. Пока организаторы решали, что делать, прошел и четвертый раунд, а поскольку ни один из игроков не сдвинулся с места, NiP получили еще одну победу, так как цель была сохранена. После непродолжительных дебатов было решено продолжить игру с третьего раунда. В итоге NiP дали $8 000, а Pentagram — $5 000, но победу все равно праздновали Pentagram. Третье место неожиданно для всех заняла молодая финская команда **hooray** — в матче за бронзу они обыграли датчан из **NoA**.

WARCRAFT III

В дисциплине Warcraft III основные надежды возлагались на **Андрея Соболева** (**apm70**), выигравшего недавно финал турнира **KODE5**, который проходил в Китае. К несчастью, Андрей прошел лишь групповой этап и проиграл в первом круге не самому сильному орку из Дании — **mYmlCiara**.

Rob, обладатель бронзовой медали на российском финале World Cyber Games, играющий орками, без проблем прошел групповой этап и попал на другого российского игрока **XyLigaN**'а, игравшего за людей. Дальше (аж до четвертого места) прошел именно **XyLigaN**. В матче за бронзу он проиграл украинскому эльфу **Михайло «HoT» Новопашину**.

В финале встретились французский игрок **ToD** и китаец **Sky**. В зеркальном матч-апе победителем вышел китаец, отстояв чемпионский титул, который он получил в прошлом году на **WCG 2005**. Перед каждым серьезным матчем Sky доставал свою книгу стратегий и, пока мы прикидывали, за сколько этот предмет можно продать на **eBay**, игрок подбирал наиболее эффективную тактику против конкретного оппонента.

STARCRAFT: BROOD WAR

В прошлом году **3D.Androide** занял второе место, проиграв лишь корейскому старкрафтеру **forU**. В этом году Россию представляли **Ex, Androide** и **Escape**. И (впервые в истории World Cyber Games) никто из российских старкрафтеров не вышел из своих групп!

Escape финишировал на последнем месте в группе — с одной победой и четырьмя поражениями. Androide и Ex долго планировали свои игры, чтобы определиться, кому им необходимо проиграть, а у кого выиграть, и таким образом добраться до финала, не встретившись друг с другом по пути. Итогом этих ухищрений стала роковая ошибка: Androide

■ Церемония открытия. Капитаны сборных выносят флаги своих стран на сцену.

■ Матчи комментировали профессиональные ведущие корейского канала OnGameNet.

проиграл две игры вместо одной и занял третье место в группе; Ex сначала дважды уступил и уже было смирился с тем, что не прошел дальше, но тут судьба дала ему второй шанс. Сразу у трех игроков была одинаковая статистика (3-2-0), и организаторы назначили переигровку. К сожалению, в результате переигровок Ex уступил игрокам из Испании и Узбекистана, так и не выйдя из группы.

Корейцы оказались такими же хитрецами, но им повезло больше: весь пьедестал заняли именно они.

FIFA 2006

Завоевав год назад лишь серебро, топовый российский игрок **Alexx** достаточно серьезно подошел к тренировкам и в итоге без проблем прошел групповую стадию. Один из матчей нужно было играть на сцене, но до этого момента все шоу-матчи Alexx проигрывал, так что можно было легко понять его настрой перед игрой. К счастью, ему удалось прервать полосу неудач. Однако путь Alexx'а к финалу прервал румынский игрок **Ovvy**. В игре против Alexx'а он использовал известный баг игры — навес с центра, к этому наш игрок был не готов. В матче же за бронзу он без труда обыграл швейцарца **Jahntana**.

Два других российских футболиста, **Masta_Show** и **Xaxotun**, прошли групповую стадию, но проиграли в play-off. Оба игрока честно признались, что к турниру они почти не готовились.

В финале встретились **SKIHero** из Германии и вышеупомянутый румынский игрок Ovvy. Победу одержал немец, который продолжил начатую его братом-близнецом традицию выигрывать на WCG.

NEED FOR SPEED: MOST WANTED

В прошлом году Россию представлял **USSRxMrKot**, ему удалось занять третье место. За год команда USSR подготовила новое поколение гонщиков, которые доказали всему миру, что, несмотря на две основные проблемы нашей страны, именно россияне ездят лучше, быстрее и аккуратнее всех.

USSRxAlan и **USSRxMrRaser** должны были выйти на первых местах из своих групп, чтобы не встретиться друг с другом до финала. Им это удалось и впервые для России, третий раз в истории World Cyber Games, в финал вышли игроки из одной страны. Вся сборная с замиранием сердца следила за тем, как эти два игрока обходят своих оппонентов. Впору было снимать документальный фильм о взаимопомощи и командном духе. Alan отличался от остальных своим уникальным подходом к игре. С собой он носил не только руль, но и сменную обувь, специальный коврик под ноги и еще бог знает что. Кроме того, Alan активно помогал Raser'у в трудные минуты, поскольку тот сильно нервничал перед каждой игрой.

Только в финале они выглядели расслабленными — задача максимум была выполнена, оставалось лишь определить обладателя золотой медали. Им стал Alan, то есть мы увидели повторение финала WCG Russia. Хочется думать, что в следующем году на Need for Speed будет выделено три квоты и наши игроки не только не потеряют навыков вождения, но и приумножат их.

QUAKE 4 ALL-STARS

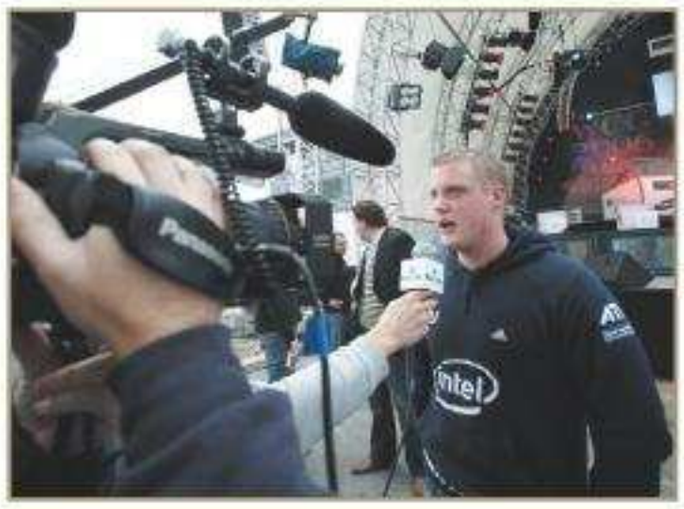
Из-за отсутствия Cooller'а болеть оставалось только за **Cypher**'а из Беларуси. Несмотря на молодость, у него были все шансы на победу. Однако большое скопление опытных игроков дало о себе знать, и белорус не смог выйти из группы, проиграв все свои матчи.

Победу праздновал тот, кто и должен был ее праздновать, — швед **Toxic**. После того как Cooller явно подзабил на Quake 4, этот игрок окончательно утвердился как фаворит всех турниров.

■ Pentagram G-Shock за полгода выросли из средней команды в чемпионов мира.

■ По мнению многих, NiP на турнире проявили себя как пять игроков высшего класса, но не как сыгранная команда.

■ USSRxAlan и USSRxMrRaser обогнали всех в Need for Speed: Most Wanted, добавив в копилку России сразу две медали.



■ Toxic дает интервью GGL-TV.

WCG 2006: ОБЩИЙ ЗАЧЕТ

Как и положено чемпионату мира, по итогам был составлен общий зачет:

1 место — **Южная Корея** (2 золота, 1 серебро, 1 бронза).

2 место — **Россия** (1 золото, 1 серебро, 1 бронза).

3 место — **Германия** (1 золото, 1 бронза).

Несмотря на то что впечатления от выступления российской сборной не самые лучшие (ведь мы привыкли все сравнивать с 2002 годом, где взяли две золотых медали), второе место в общем зачете — очевидный успех. Помимо прочего, отметим одну бронзовую медаль Украины, заработанную варкрафтером **HoT**'ом.

Что же до корейцев, то за первое место они получают кубок и дополнительные $40 000.

Корейский триплет в Starcraft и наш дуэт в Need for Speed определил основных претендентов на лидерство в командном зачете. Одинаковое количество медалей, досадное поражение XyLigaN'а в матче за третье место и золото корейцев в **Warhammer 40 000: Dawn of War — Winter Assault** (второй год подряд победителем становится **SelecT**) расставили все по местам. Дополнительные $40 000 и кубок отправились в Южную Корею, Россия заняла второе место, третье отошло к Германии. После 2002 года наша сборная еще ни разу не выступала так хорошо.

Во время церемонии закрытия должно было пройти автошоу, а после него финал по Project Gotham Racing 3. Именно так организаторам виделась связь автодрома и киберспорта. Из-за погодных условий автошоу не состоялось — и ни салют, ни длинноногая красавица-ведущая не смогли скрасить бедноту церемонии. Если посмотреть на прошлые World Cyber Games, то налицо два провала: в 2004 и 2006 годах, США и Италия соответственно. Остальные турниры проходили в Южной Корее и один раз (2005 г.) в Сингапуре. Все это наводит на мысль, что оргкомитету WCG не стоит соваться за пределы Азии, ибо именно там были лучшие турниры. Увы, но в следующем году WCG снова пройдет в США, если быть точным — в Сиэтле.

Если в прошлом году трудно было сказать, какой турнир стал самым зрелищным — **WCG, ESWC** или финалы **CPL World Tour**, то в этом все гораздо проще. Усилия **LigArena** в пику потери ICM таких спонсоров, как **Intel** и **Razer**, все расставили по местам. В этом году никто не встречал участников в аэропорту, зрителей было катастрофически мало, а рекламная компания ставила под сомнение отсутствие огромной химчистки в главном офисе ICM.

Напоследок хотелось бы поздравить и поблагодарить **Ирину «Runcha» Семенову**, которая вызвалась быть руководителем нашей сборной. Она помогала всем игрокам, следила за тем, чтобы никто из них не опоздал на матч и не стал жертвой конфликтных ситуаций. В знак признания Ирина получила награду «Лучший Team Leader» от организаторов турнира. ■

Ведущий рубрики: Алексей Моисеев

E-MAIL РУБРИКИ: KODEX@IGROMANIA.RU

СТАНДАРТНЫЕ КОДЫ

Стандартные коды встраиваются в игру самими разработчиками. Обычно коды набираются либо в консоли (которая вызывается специальной клавишей, чаще всего ~), либо прямо в процессе игры. Иногда коды могут не работать. Причина — различие версий игры. Например, коды к американскому изданию могут не подходить к русской версии.

18 Wheels of Steel: Haulin'

Привычным движением руки давите на тильду (~) и вводите коды:

cheat money — дает $500 000;

edit — запускает редактор уровней;

exit — отправляет вас в главное меню;

quit — закрывает игру;

sys_info — показывает информацию о вашей системе.

Чтобы увидеть все доступные команды, нажмите клавишу **Tab**, предварительно убедившись, что строка консоли пуста.

Cabela's Alaskan Adventures

Для активации кодов нужно запустить игру с одним (или сразу двумя) параметрами:

-cheats

-developper

Делается это так. Нажимайте кнопку «**Пуск**», потом «**Выполнить**», потом «**Обзор**» и находите EXE-файл игры. Теперь через пробел после кавычек допишите указанные параметры и жмите **Ok**. Запустится игра. Открывайте консоль тильдой (~) и вводите РЕГИСТРОЗАВИСИМЫЕ коды:

noClip 0/1 — прохождения сквозь стены (здесь и далее **0** отключает код, а **1** — включает; вводить надо только одну цифру);

godMode 0/1 — бессмертие;

showPosition 0/1 — показывает ваши координаты;

mod_AnimalFreeze 0/1 — зверюшки теряют способность к передвижению;

mod_AnimalForceAnim 0/1 — заставляет зверей двигаться... не совсем обычным способом;

mod_StealthMode 0/1 — невидимость;

mod_Outlaw 0/1 — за браконьерство вам ничего не будет;

mod_enablefog 0/1 — туман;

mod_MoveToAnimal — телепортирует вас к ближайшему животному;

mod_MoveToPos X Y Z — переносит тушку героя в место с координатами **X Y Z**;

mod_buyBullets x — покупка **x** патронов;

mod_buyArrows x — покупка **x** стрел;

mod_buyAmmo x — покупка **x** патронов и стрел одновременно;

mod_addMoney x — дает **x** денег, не работает в охотничьем лагере;

mod_setTime x y — устанавливает время (**x** — часы, **y** — минуты);

mod_EndObjective 0/1 — засчитывается выполнение текущего задания;

AppVersion — показывает версию игры;

Exit — выход из игры;

help — показывает многие (но не все) консольные команды.

Call of Juarez

Команды для многопользовательской игры. Вводятся в окне чата (не в консоли!). Окно ввода появляется при нажатии **Y** или **U** (если вы не меняли управление).

Следующие команды могут использовать **все игроки**:

/Nick ник — изменяет ваш ник;

/PlayerList — показывает список всех игроков и их идентификационные номера (**ID**);

/KillMe — самоубийство;

/Exit — выход из игры.

Ниже идут команды, которые может применять только **администратор сервера**:

/AdminLogin логин пароль — наделяет вас правами администратора. **Логины** и **пароли** прописываются в файле **ServerAdmins.scr** (на сервере, естественно);

/AdminLogout — отнимает у вас права администратора;

/Kick ID причина — выкидывает с сервера игрока под номером **ID** по указанной **причине**;

/Kill ник или **ID** — убивает игрока с указанным **ником** или номером **ID**;

/MapNext — меняет карту;

/ServerShutDown — отключает сервер спустя несколько секунд после ввода команды.

Company of Heroes

Во время игры нажмите **Ctrl** + **Shift** + ~ или **Ctrl** + **Shift** + **@** для вызова консоли. Вбивайте в нее коды:

FOW_Toggle — включает или отключает туман войны;

ee_bigheadmode(1) — включает режим больших голов;

ee_bigheadmode(0) — возвращает кочанам нормальные размеры;

taskbar_hide — скрывает интерфейс;

taskbar_show — показывает интерфейс;

statgraph() — включает статистическую информацию;

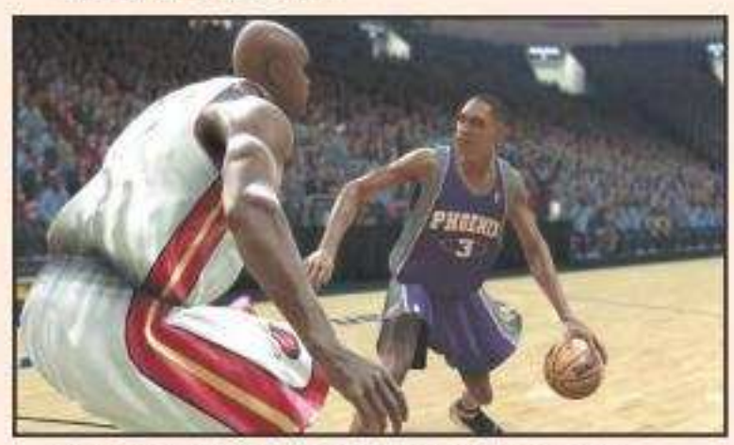
statgraph_channel(«fps») — показывает число кадров в секунду (чтобы сработало, должен быть активирован предыдущий код);

setsimrate(x) — устанавливает скорость игры на x (нормальная скорость — 10);

abortgame — выход из игры;

restart — перезагружает игру.

NBA Live 07



Читы вводятся в специальном меню.

KDZ2MQL17W — Adidas Garnett Bounce (Vegas edition);

HYIOUHCAAN — Adidas Garnett Bounce (All-Star edition);

MCJK843NNC — Adidas T-Mac 6 (All-Star edition);

84GF7EJG8V — Adidas T-Mac 6 (Vegas edition);

CC98KKL814 — Adidas Crazy 8 (St. Patty's edition);

CLT2983NC8 — Adidas Campus Lt (St. Patty's edition);

22OIUJKMDR — Adidas Equipment Bball (St. Patty's edition);

FE454DFJCC — Adidas Stealth (All-Star edition);

23DN1PPOG4 — Adidas Gil-Zero (All-Star edition);

QQQ3JCUYQ7 — Adidas Gil-Zero (Vegas edition);

369V6RVU3G — Adidas Gil-Zero Mid (Away);

1GSJC8JWRL — Adidas Gil-Zero Mid (Home);

BV6877HB9N — Adidas C-Billups (All-Star edition);

85NVLDMWS5 — Adidas C-Billups (Vegas edition);

7FB3KS9JQ0 — Adidas BTB Low (St. Patty's edition);

99B6356HAN — Adidas Artillery II (черный);

NTGNFUE87H — Adidas Artillery II (белый);

WEDX671H7S — форма Bobcats Secondary;

D4SAA98U5H — форма Nets Secondary;

VCBI89FK83 — форма Jazz Secondary;

QV93NLKXQC — форма Wizards Secondary;

5654ND43N6 — форма East All-Star для домашней игры;

WOCNW4KL7L — форма East All-Star для гостевой игры;

993NSKL199 — форма West All-Star для домашней игры;

XX93BVL20U — форма West All-Star для гостевой игры.

Scarface: The World Is Yours

Поставьте игру на паузу, выберите пункт меню CHEATS и вводите:

KILTONY — самоубийство;
FPATCH — заполняет шкалу ярости до максимума;
OLDFAST — дает машину Ariel MK III;
DOZER — дает бульдозер;
BUMMER — дает Bodog Stampede;
DUMPER — дает Odin VH88;
666999 — дает Bacinari;
BLACK — черный костюм;
BLUESH — синий костюм;
GREY — серый костюм;
GREYSH — еще один серый костюм другого фасончика;
SANDY — желтая рубашка;
SANDYSH — еще желтая рубашка;
WHITE — белый костюм;
WHITESH — он же с затенениями;
MEDIK — максимум здоровья;
AMMO — максимум патронов;
TUNEME — доступ к саундтреку;
MARTHA — меняет время суток;
FLYSTRT — снижает заинтересованность полиции вашей персоной на 1000 пунктов;
NOBALLS — то же самое для гангстеров;
DONUT — полиция хочет вас на 1000 пунктов сильнее;
GOBALLS — то же для гангстеров;
SHAZAAM — гром и молния;
RAINY — дождик;
TBURGLR — чинит машину Тони.

Warhammer 40 000: Dawn of War — Dark Crusade

Читы работают в режиме Skirmish. Когда возитесь с настройками игры, не забудьте поставить галочку напротив пункта **Allow Cheats**, иначе ничего не получится. Начинайте миссию и нажимайте **Ctrl** + **Shift** + ~. Откроется консоль, в которую и вводятся следующие коды:

cheat_power(x) — дает **x** единиц энергии;

cheat_requisition(x) — дает **x** очков реквизиций;
cheat_revealall — открывает всю карту;
cheat_killself — самоубийство;
taskbar_hide — скрывает интерфейс;
taskbar_show — возвращает интерфейс на место.

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ПАСХАЛКИ

Разработчики тоже любят шутить. В игры и программы они иногда встраивают приколы, которые тщательно маскируют. Эти приколы называются «easter eggs», по-русски — «пасхальные яйца».

Heroes of Might and Magic 5

Откройте окно экипировки и посмотрите на изображение обуви вашего героя. Если как следует поднапрячься и вспомнить **Diablo 2**, сразу становится понятно, откуда ниваловцы черпали вдохновение. Ботинки совпадают один в один! А вот броню и шлем создатели героев чуть перерисовали (**Олег Девятериков**).

TimeShift

Герои **Painkiller** и еще не вышедшей **TimeShift** на поверку оказываются братьями-близнецами (**Олег Джемаев**).

Восточный фронт: Неизвестная война

На последнем уровне игры («ZE-8. Инкубатор») на стенах висят деревянные ящики с дверцами. Если упереться в стену возле одного из них и подпрыгнуть, главный герой как бы застынет в воздухе. Присев, он сможет пройти через невидимое отверстие в стене и попадет в небольшую комнатку, после чего сразу начнется загрузка целого уровня-пасхалки. Он представляет собой круглую залу, в центре которой на постаменте красуется здоровенный уберзольдат, а на стенах развешаны фотографии разработчиков (**Остап Соболев**).

НАШИ ПРИЗЫ

Все читатели, чьи пасхалки и хинты попали на окрестные страницы, получают в подарок локализованную версию игры **LEGO Star Wars 2: The Original Trilogy**, которая в России издается фирмой **1С**. Если вы попали в их число, напишите по адресу ***winner@igromania.ru*** или просто позвоните в редакцию.

КОДЕК НА DVD

Читерские программы: **CheMax** (русская и английская версии, содержат в себе коды для огромного количества игр, а также ссылки на трейнеры и прохождения), **ArtMoney** (необходима для применения шестнадцатеричных кодов), **Trainer Creation Kit** (программа для создания собственных трейнеров), **Dragon Unpacker** и **Resource Hacker** (пригодятся для извлечения игровых ресурсов).

Сохранения: Alliance: Future Combat, FIFA 07, Fire Department 3, Hoyle Casino 2007, Hunting Unlimited 4, Just Cause, Paradise, ParaWorld, The Settlers 2: 10th Anniversary, Sprint Cars: Road to Knoxville.

Трейнеры: Cabela's Alaskan Adventures, Caesar 4, Company of Heroes, FIFA 07, Hoyle Casino 2007, Joint Task Force, Just Cause, Mage Knight: Apocalypse, Open Season, Prison Tycoon 2: Maximum Security, Scarface: The World Is Yours, Sprint Cars: Road to Knoxville, The Guild 2.

Кроме того, на нашем диске вы найдете огромную базу всех кодов, когда-либо публиковавшихся в «Игромании».

Как попасть на страницы нашей рубрики

Если вам известен какой-либо секрет, пасхалка или хинт из популярной игры, пришлите нам его описание. Дайте как можно более точные и понятные пояснения, снимите скриншоты (в хорошем качестве — хотя бы 800x600 в BMP или JPEG с минимальным сжатием), на которых ясно видно, в чем заключается секрет, запаковывайте их архиватором RAR и отправляйте нам. Для снятия скринов удобнее всего использовать программу **Fraps**, ее всегда можно найти на наших дисках в разделе «Софт» ➡ «Игроманский стандарт». Если у вас хорошая связь, шлите в несжатом виде — так нам будет проще перебирать ваши письма. Описание лучше давать непосредственно в теле письма (то есть не в прикрепленных текстовых файлах, а в самом письме). Пасхалки шлите по адресу ***kodex@igromania.ru***, хинты — ***trick@igromania.ru***. К письму также можете приложить видеоролик, поясняющий ту или иную пасхалку (только не присылайте ролики весом более 10—15 Мб), и сохранение, сделанное в том самом месте, где находится описываемая вами пасхалка. В описаниях пасхалок и хинтов указывайте только оригинальные английские названия уровней, оригинальные имена персонажей (или те, что используются в официальной локализации) и так далее. Просьба не слать скриншоты, сделанные с пиратских «русифицированных» версий игр. Это снизит ваши шансы попасть на страницы рубрики практически до нуля.

Если пасхалка или хинт нам понравятся, мы обязательно опубликуем их в рубрике «**КОДекс**» и, конечно же, увековечим ваше имя на страницах журнала. Только, пожалуйста, пишите свои настоящие имена. Если укажете свой ник или только имя без фамилии (да, такое часто бывает), нам придется опубликовать ваш e-mail — чтобы вы хотя бы узнали о своем выигрыше. Публикация же e-mail — это риск попасть в списки спамеров.

Еще одно «пожалуйста»: не присылайте одно и то же письмо несколько раз. Не надо отправлять по 6—8 (а иногда даже 10—15) дубликатов одного и того же письма — так вы только снижаете свои шансы попасть на эти страницы.

Если же ваша пасхалка была опубликована, а вам был обещан приз, но с вами никто не связался по поводу его получения, напишите об этом по адресам ***winner@igromania.ru*** или ***info@igromania.ru***.

Николай Пегасов,
Петр Тюленев
и Антон Курин

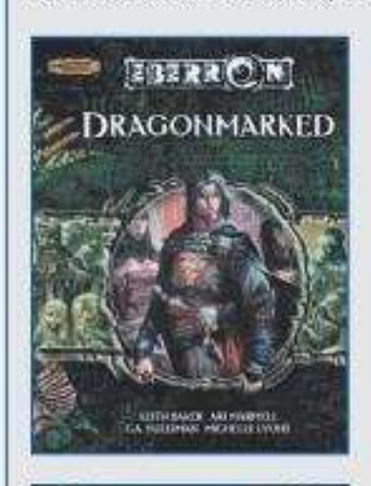
ВНЕ КОМПЬЮТЕРА ЗА ИСТЕКШИЙ МЕСЯЦ

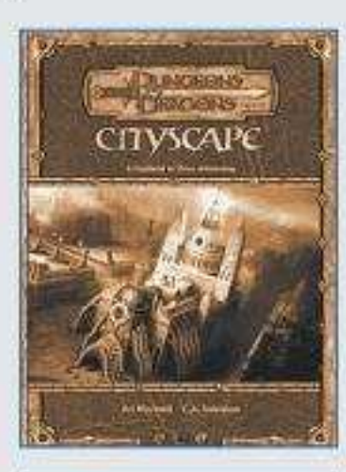
НОВОСТИ ВНЕКОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

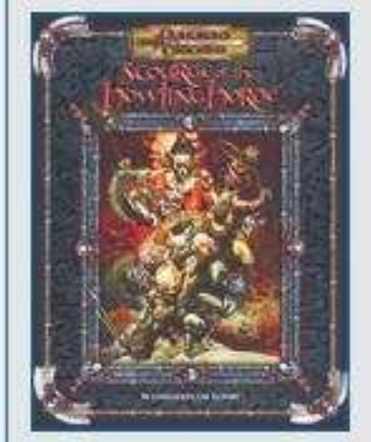
Dungeons & Dragons

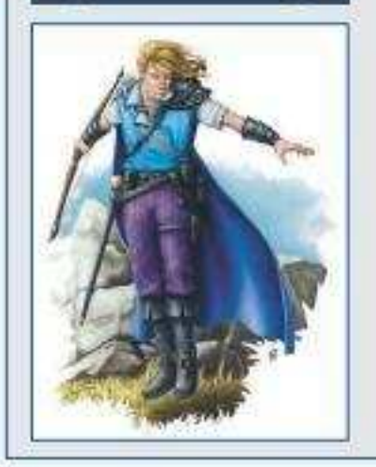
В ноябре **Wizards of the Coast** порадовала поклонников D&D аж тремя новинками. **Cityscape** продолжает «географическо-климатическую» линейку ролевых пособий (ранее вышли **Frostburn**, **Sandstorm** и **Stormwrack**) и рассказывает о приключениях в больших городах и мелких поселках. Естественно, игроки получат доступ к новым навыкам, престиж-классам, заклинаниям и снаряжению, которые характерны для городского фэнтезийного сеттинга. 160-страничное пособие продается за $30.

Серия книг по вселенной Eberron пополнилась новинкой — **Dragonmarked**. 160 страниц этого фолианта посвящены Домам Хорвейра — влиятельным политическим организациям, члены которых отмечены волшебным «драконьим знаком». Новые фишки, предлагаемые в руководстве, все те же: еще больше навыков, престиж-классов и заклинаний, но на этот раз они связаны с Домами. Стоит книга $30.







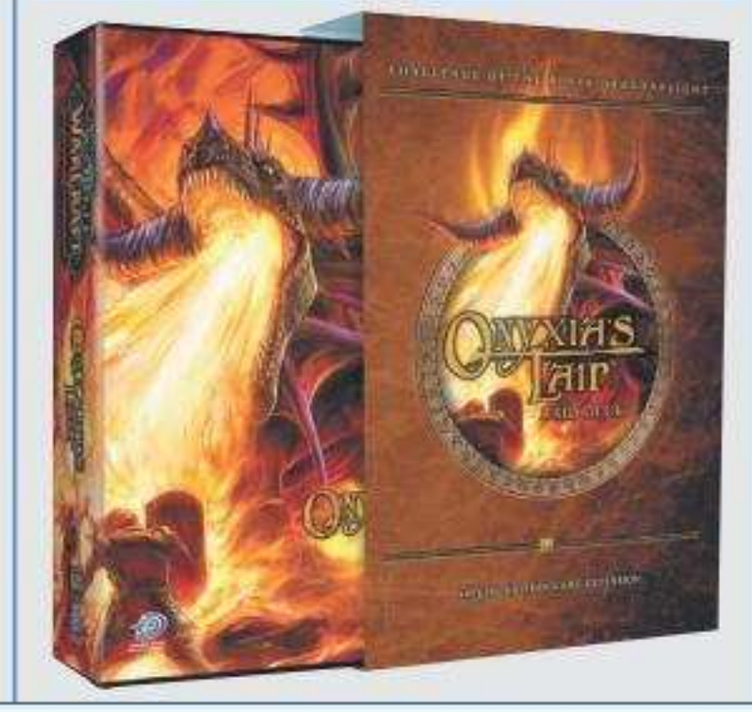


Третьей новинкой стал приключенческий модуль **Scourge of the Howling Horde**, предназначенный для персонажей первого уровня. Сюжет не привязан к какому-либо конкретному сеттингу. Бороться слабеньким героям предстоит не с могучими драконами, а с хилыми гоблинами. 32 страницы — вполне стандартный объем приключения, купить его можно за $15.

World of Warcraft TCG

Российская компания «**Волшебный мир**», распространитель ККИ **Marvel** и **DC Comics**, начала продажи новой коллекционной карточной игры, основанной на популярнейшей MMORPG современности **World of Warcraft**. Главное отличие **World of Warcraft TCG** от других ККИ — наличие двух игровых режимов. Базовый представляет собой что-то вроде боевой арены: каждый игрок берет под начало персонажа одного из ролевых классов и с помощью разнообразных карт-спутников, снаряжения, событий сражается с соперниками. Альтернативный, рейдовый режим демонстрирует битву группы персонажей с определенным чудовищем вселенной WoW; здесь уже несколько игроков сообща сражаются с одним, взявшим на себя роль монстра. Для такого варианта игры будут выпускаться специальные рейдовые наборы.

Реалии компьютерной WoW — квесты, классы и расы персонажей, совместимость оружия и доспехов — бережно перенесены в карточную версию. Кроме того, игроки в ККИ смогут накапливать специальные очки, которые позволят изменить внешний вид их онлайновых персонажей. Первый 361-карточный сет игры, **Heroes of Azeroth**, распространяется в стартовых наборах (девять видов — по числу игровых классов) и бустерах. В ближайшее время появится и первый рейдовый набор — **Onyxia Lair**.



Magic: The Gathering

Главным событием месяца стал про-тур **Коба**. Формат турнира — Time Spiral Limited — никем толком не был изучен, но все же три недели тренировок дали некоторый опыт игрокам. Победил новичок Ян-Мориц Меркель, которому в финале противостоял Вилли Эдель. Прочие известные люди в топе финалистов — японцы Томохару Саито и Кендзи Цимура, а также голландец Брам Снепфангерс. Россиянин Матвей Линов выступил на турнире весьма достойно, заняв 32 место, заработав денег и получив приглашение на следующий про-тур, который пройдет в Женеве. Нынешнее выступление Матвея — самое серьезное достижение российских игроков на про-турах, но будем надеяться, что нынешний чемпионат мира это изменит. Игорь Гуров, также посетивший этот турнир, во второй день соревнований прорваться не смог.

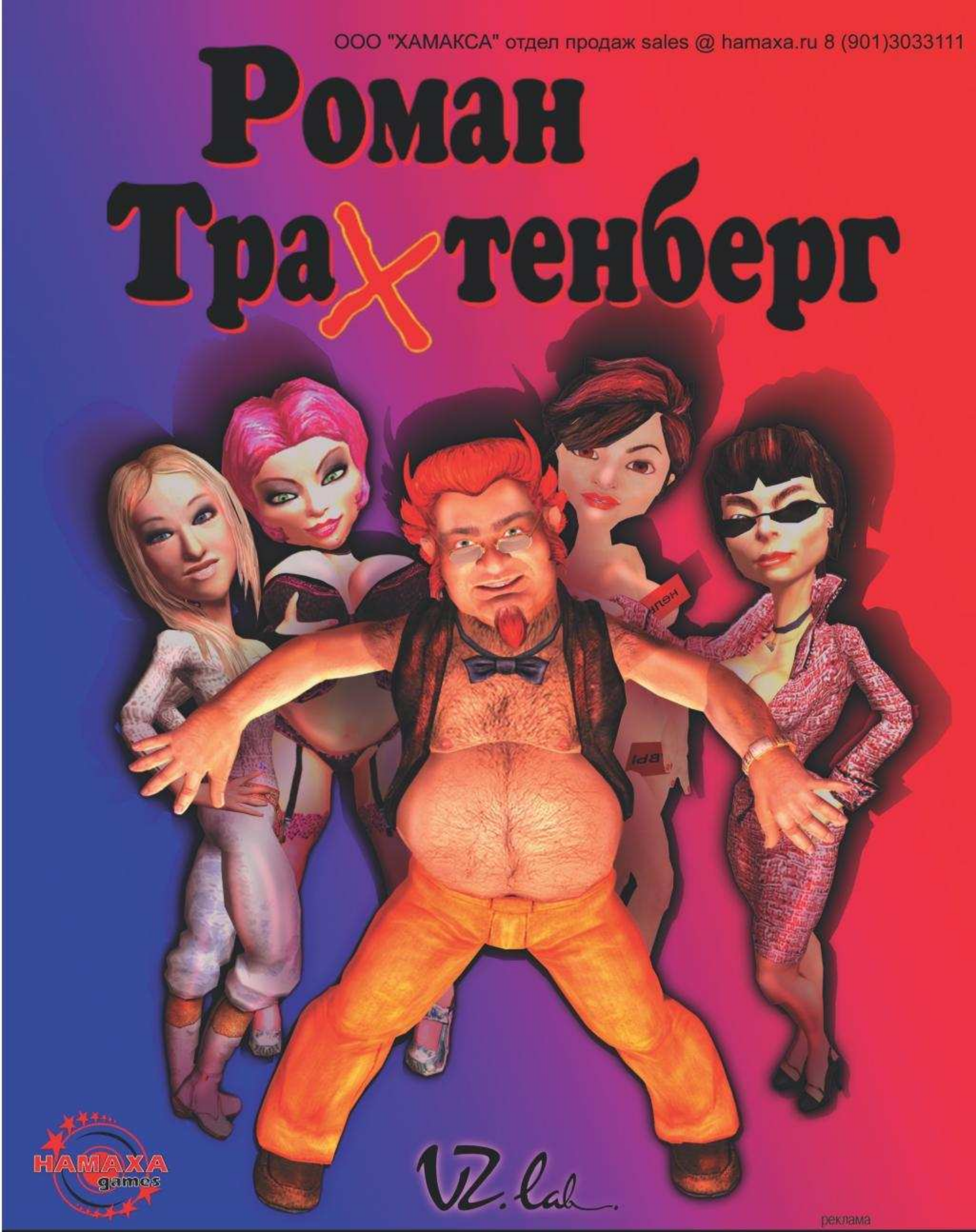
Все в том же формате Time Spiral Limited прошли еще два гран-при. 7—8 октября в Сиднее местный игрок Джеймс Чжан доказал всем, что не даст увезти главный приз из своей страны. Хотя японцы во главе с Томохару Саито пытались отобрать у него победу, но их планам не суждено было сбыться. А 14—15 октября в Афинах еще один новичок, Себастьян Альджадж, завоевал титул победителя.

28—29 октября во многих городах Америки, Японии и Европы прошли **Constructed Champs**, открывшие нам множество типов колод для нового Standard Constructed. С лучшими из них вы сможете ознакомиться на диске журнала. В России, Белоруссии и на Украине эти турниры пройдут в конце ноября.

В **Magic Online** тем временем прошел квалификационный турнир на чемпионат мира (VII Invasion Sealed) и на днях ожидается выход сета **Time Spiral**. Учитывая, что сет **Weatherlight** не появился в последние дни тестинга, ожидать его выхода в ближайшие пару месяцев не приходится. По-прежнему ничего не слышно о **Magic Online 3.0**, что начинает настораживать.

ООО "ХАМАКСА" отдел продаж sales @ hamaxa.ru 8 (901)3033111

Роман Трахтенберг



реклама

в поисках идеального анекдота

юмористический квест, позволяющий прожить несколько насыщенных событиями дней из жизни знаменитого шоумена.

e-mail рубрики: vnecomp@igromania.ru

MAGIC: THE GATHERING СПИРАЛЬ ВРЕМЕНИ (TIME SPIRAL)

■ Жанр: **Коллекционная карточная игра** ■ Издатель: **Wizards of the Coast** ■ Распространитель: **«Мир Фэнтези»**
■ Сайт: **www.mymagic.ru** ■ Количество игроков: **2** ■ Длительность партии: **От 15 минут** ■ Язык игры: **Русский**

Доминария лежит в руинах, уже ничем не напоминая центр вселенной, которым она была до катаклизма. Связь мира с его магией разрушена, города уничтожены, да и выживших немного. И что-то произошло с самой тканью бытия. Те, кто некогда населяли эту землю, появляются из временных провалов, чтобы вскоре опять исчезнуть. Мироходцы, все еще не покинувшие эту вселенную, ищут способ вернуть Доминарии былое величие или хотя бы не дать ей развалиться окончательно.

По традиции в конце сентября вышел новый большой сет **Magic: The Gathering** — **«Спираль времени»** (**Time Spiral**). Само по себе это уже значительное событие. Сентябрьские сеты — первые в новом блоке, благодаря им обновляются форматы **Standard Constructed** и **Limited**. В данном случае из формата выбывает сет **Kamigawa** и (не)любимая всеми карта **Umezawa's Jitte**. Но здесь у нас особый случай.

«Спираль времени» — это не просто три сотни новых карт и пара оригинальных механик. Во-первых, карт в сете больше четырехсот. Во-вторых, в дополнение к трем новым механикам переизданы еще с десяток старых, такие как Shadow, Madness, Flashback, Buyback и прочие. В-третьих, среди четырехсот карт есть целый мини-сет, состоящий из 121 старой карты. А там такое — просто закачаешься! Знаменитые **Shadowmage Infiltrator**, **Psionic Blast**, **Stupor**, **Lord of Atlantis** и еще вагон с маленькой тележкой. И главное, что в каждом бустере теперь есть ровно по одной такой диковинке в добавление к редкой карте. Кроме того, сменилась система распределения фольгированных (фойловых) карт, так что теперь есть шанс вскрыть сразу три редкие карты в одном бустере. В общем, можете попытаться представить, как все это скажется на будущих Standard Constructed и Time Spiral Limited.

Вкратце о новых механиках, именуемых «Мигом», «Мгновение ока» и «Отсрочкой». «Миг» — это новое ключевое слово для старой механики. Заклинания со способностью «Миг» можно играть в любой момент, когда вы можете сыграть мгновенное заклинание. Таким образом, можно внезапно выставлять в блок под атаку противника существ или спасать их с помощью соответствующих чар.

«Мгновение ока» — это механика, не позволяющая играть никаких других заклинаний и активируемых способностей, пока это заклинание не покинет стек. То есть «Мгновение ока» делает заклинание практически неотменяемым.

«Отсрочка» — способность сыграть заклинание, заплатив за него меньше маны, но за большее время. Например, «Отсрочка 5-{B}» в общем случае означает, что, заплатив одну черную ману, вы через пять ходов сможете сыграть это заклинание бесплатно.

Анализ сета с точки зрения Constructed и Limited имеет смысл проводить, основываясь не только на абстрактных умозаключениях, но и на результатах турниров, прошедших в новых форматах. Два гран-при и протур — вполне достаточная информация для Limited, а уж прошедшие **Constructed Champs** дают массу тем для обсуждения и колод для примеров. Более подробно механики, форматы и отдельные карты «Спирали времени» будут разобраны в специальной статье на диске журнала.

Антон Курин

Геймплей	★★★★★★★★☆☆	(8)
Игровой мир	★★★★★★★★☆☆	(8)
Художественный дизайн	★★★★★★★★★★	(10)
Качество изготовления	★★★★★★★★★★	(10)
Оригинальность	★★★★★★★★★☆	(9)
РЕЙТИНГ "МАНИИ":	★★★★★★★★★☆	9

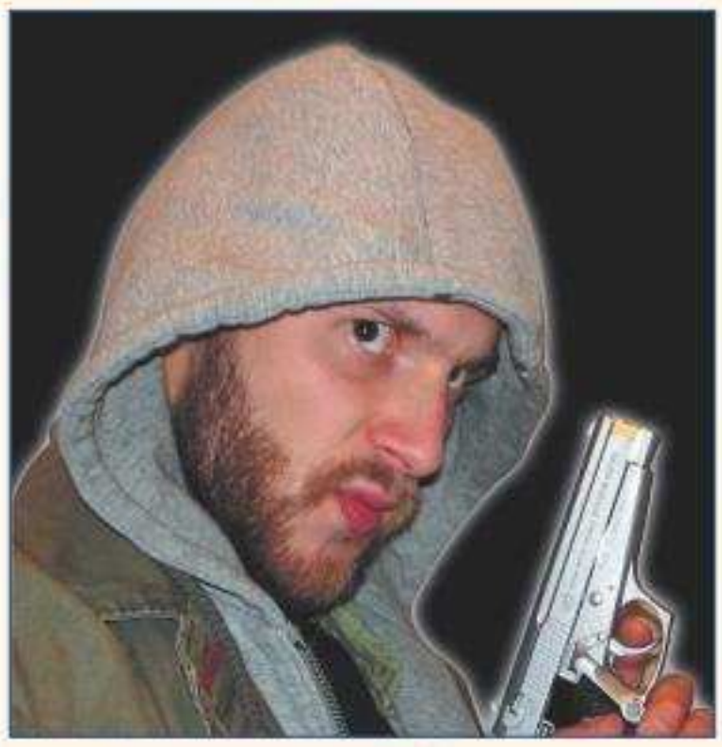
На диске в разделе «Вне компьютера»

1. **World of Warcraft TCG**. Правила коллекционной карточной игры и демо-колоды.
2. **Dungeons & Dragons 3.5**. Приключение Legend of the Silver Skeleton.
3. **AD&D 2nd Edition**. Бланки персонажей.
4. **Legend of the Five Rings RPG**. Материалы по новой, пятой, редакции.
5. **Risk Godstorm**. Правила настольной стратегии.
6. **Ingenious**. Правила настольной игры.
7. **HeroQuest**. Спецподборка по «коробочной» ролевой игре.
8. **Magic: The Gathering**. База карт Oracle, турнирные правила DCI, разъяснения и комментарии от Стивена Д'Анджело, лучшие колоды мира, полные официальные правила и спойлеры, русские правила игры; спойлер, FAQ и карты Time Spiral.

Шоковая терапия для офисного планктона!
Как достать соседа в офисе

реклама
Список телефонов поддерживающих игру:
SonyEricsson: Z1010, K700, W800i, K700i, K750i, D750i, K600, K600i, K608, V800, V600i, Z800, W550i Siemens: SX1, U10, CX65, M65, S65, SK65, CX70, CX75, CXT65, M75, S66, S75, SP65 Nokia: 3600, 3620, 6260, 6600, 7610, N-Gage, 3650, 3660, 6620, 6630, 7650, 3230, 6670, 6681, 6680, N-Gage QD, 6682
Служба технической поддержки: support@gfi.su или звони +7(495)530 3533 с 10:00 до 19:00.
Стоимость отправки sms-сообщения - 5$
Отправь SMS с кодом SOSED на номер 7529
и получи игру "Достать соседа" на свой мобильный.
В метро! На работе! Везде!
Возьми соседа с собой!

VZ.lab www.vzlab.ru
Руссобит-М www.russobit-m.ru
gfi
© 2006 «GFI». All rights reserved. © 2006 «Руссобит-Паблишинг». Все права защищены.
www.russobit-m.ru. Отдел продаж: (495) 611-10-11,967-15-81; office@russobit-m.ru. Техническая поддержка осуществляется по тел. (495) 611-62-85 e-mail: support@russobit-m.ru, а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forums/. Розничная продажа в магазинах фирмы М.видео



СТАРПОМ МАКАРЕНКOFF

«Кто стучится в дверь ко мне, с толстой сумкой на ремне, с цифрой 5 на медной бляшке, в синей форменной фуражке?» Кто распахивает дверь и с дикими воплями, размахивая надсадно жужжащей бензопилой, врывается в квартиру? Крушит мебель, дробит коваными сапогами паркет, в мелкую стружку шинкует холодильник, а затем, облегченно вздохнув, усаживается за компьютер, нацеживает себе кружечку темного «Гиннеса» и запускает любимый тетрис?

Разумеется, на такое способен исключительно геймерский почтальон. Готовясь к нынешнему выпуску почты, мы со Светланой совершили немало шаманских ритуалов, разве что с бубном у костра не плясали. И все ради одной сверхзадачи — отобрать самые-самые интересные послания. И немудрено, ведь за истекший месяц практически ни с того, ни с сего на наш ящик обрушилась лавина ваших писем. То есть их и до этого было немало, но в конце октября — начале ноября случился прямо-таки какой-то почтовый ливень.

Каждый день по сотне-две посланий, а ведь все их надо прочитать, сообразить, какое достойно попасть в номер, а какое лучше отложить до голодных времен. Опять же, очень много прилетело качественных высокохудожественных скриншотов. И все это ожидает вас прямо сейчас. Навострите уши, прочистите извилины, приготовьтесь внимать.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Здравствуйте, дорогие читатели! Когда я была маленькая, электронной почты еще не существовало. Да и компьютеры хоть и были, но мнились чем-то запредельным, недоступным пониманию простого обывателя. Разве могла я тогда подумать, что пройдет всего ничего времени, и я буду каждый день читать сотни посланий, приходящих на электронный адрес из самых далеких уголков России?

Вот письмо заядлого геймера из Магадана, вот замечательный рассказ о кибервойнах от читателя из Владивостока, а вот в специальной папочке почтового клиента притаились скриншоты, сделанные игроками из Архангельска, Киева, Симферополя, Воркуты, Нью-Йорка (да-да, даже там нас как-то умудряются читать)...

Ощущаю себя маленьким паучком (паучиха звучит совсем уж жутко), который волею судеб оказался в самом центре паутинки, сидит, перебирает лапками, всеми силами старается вовремя дернуть за нужную ниточку, успеть ответить на все письма, придумать самые интересные комментарии.

Ну а теперь маленький анонс. Уже в этом номере мы реализовали идею, которая зародилась в головах довольно давно. Теперь иногда (видимо, не каждый номер) мы будем кратко, в режиме блиц-опроса, отвечать на небольшие, но интересные письма. Для этого в тексте рубрики выделен отдельный небольшой блок «Вопрос-ответ». Так что теперь на наш ящик вы можете присылать не только развернутые послания, но и небольшие умозаключения, вопросы, комментарии, размышления. Иногда мы будем комментировать их прямо на страницах «Игромании».

ПИСЬМО НОМЕРА

ВОСПИТАЙ В СЕБЕ ГЕРОЯ

Здравствуйте! Мой любимый жанр — RPG. Ролевые игры мне нравятся своим акцентированием на персонаже. Всем любителям ролевок приятно растить своего героя, видеть, как он становится сильнее, быстрее, умнее, как у него все хорошо складывается в игровом мире (тем более, если этот мир сложен и дает много возможностей для развития).

Еще недавно я проводил за играми много времени — растил героев, строил их жизнь. Теперь же мне, немного повзрослевшему, стало интереснее прокачивать себя. Если раньше у меня находилось море времени для себя виртуального, то теперь я с удивлением обнаружил, что для постройки себя реального никакого времени не хватит. Но я не отказываюсь от игр, просто стал играть гораздо меньше.

И ведь RPG принимали участие в постройке моей личности. Я обратил внимание, что во мне теперь гораздо меньше зависти (а может быть, и совсем не осталось): узнав о какой-либо человеческой радости, я представляю себя на месте этого человека, как представлял себя на месте своего героя в игре, и радуюсь вместе с ним. И если человеку плохо, мне легче его понять и посочувствовать.

Конечно, такой результат достигнут не только благодаря играм, тут множество факторов, но, думаю, познакомившись с этой историей, многие смогут добиться в себе такого же эффекта.

С уважением, Дмитрий (3Volta).

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА (КУЛЬТИВИРОВАЛА В СЕБЕ МАНЧКИНА)

Дмитрий, большое спасибо за письмо, рада, что вам удалось использовать компьютерные игры для развития своей личности: мало у кого это получается, просто большинство не задумывается о такой возможности. Откровенность за откровенность. Поведаю, как я избавилась от одного страшного недостатка — от жадности. Был у меня такой недуг. Дома всегда скапливалось очень много всяких сувениров, игрушечек, рюшечек, фишечек и прочих вещей, которыми девушки обычно очень дорожат. Ну как, скажите, можно отдать или подарить кому-то статуэточку, привезенную из Египта, или ракушку, которую сама поймала на Черном море. Это же память!

Но на самом деле это, конечно же, никакая не память, а жадность. Самой ведь все эти финтифлюшки обычно не нужны: стоят, пылятся годами. Взять бы и подарить кому-то, так нет же... И я решила бороться со своей жадностью в компьютерных играх, а именно в MMORPG. Там ведь за месяцы жизни в онлайновом мире персонаж обрастает огромным количеством вещей, и только геймеры знают, как сложно бывает с ними расставаться. Но я целенаправленно ходила в рейды, добывала дорогую броню, оружие, ценные артефакты, а затем дарила самое дорогое начинающим игрокам.

Поначалу было немного сложно, но уже через месяц стала расставаться с виртуальными вещами без сожалений. А еще через месяц заметила, что и с реальными предметами мне совсем не жалко расставаться. Если какая-то вещь не используется, то я в любой момент могу подарить ее друзьям или совсем незнакомому человеку. Я научилась получать истинное удовольствие от того, что сама делают подарки людям. Ведь интересно не просто вручить вещь, а сначала узнать, что конкретному человеку нужно, какой подарок он хотел бы получить, а потом вдруг — бац! — и ни с того ни с сего, без всякого повода, вдруг взять и подарить.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ (ГНОБИЛ В СЕБЕ КАЗУАЛА)

Здрасьте, приехали. С каких это пор нормальное женское собирательство штучек-дрючек стало жадностью? Докатились! Эдак еще немного времени пройдет, и окажется, что женская привлекательность — это жлобство, кокетство — интриганство, жизнерадостность — радикальный гедонизм. Пример не засчитан, хотя кому-нибудь, безусловно, пойдет на пользу.

А что насчет ценности компьютерных игр, так настоящий джигит любое явление использует исключительно себе во благо, для саморазвития. Иначе никакой он не джигит, а так, головастик неоперившийся. Те же игры могут очень много чему научить. Скорости и решительности, смелости и взаимодействию в коллективе, стратегии и тактике, усидчивости и бережливости, доброте и остроте языка (точить не напильником, а изучая юмор), наглости и хамству (если кто не понял, то поясню: особо робких товарищей этому приходится именно учить, чтобы сделать из них нормальных людей), широте души и полету фантазии.

Вариантов море. Только не стоит думать, что всему этому вы научитесь за здорово живешь, просто играя в игры. Так не бывает. Надо четко сформулировать цель, наметить основные пути продвижения к ней и начинать работать по заранее составленному плану. Только в этом случае игры будут работать на вас, а не просто стимулировать центр удовольствия в лобных долях вашего головного мозга.

Композиция «Черный рынок», составленная читателем, скрывающимся под ником VLKG.

Коллаж «Консольные войны», автор — Александр Барабаш (aka AlexB).

ПИСЬМО №1

ИГРОМАНЦЕВ В БЕТА-ТЕСТЕРЫ

Респект, Алексей и Светлана! Без всяких вступлений и прелюдий перейду сразу к делу. Очень часто я замечал в рубрике «Первый взгляд» фразы типа: «*Будем надеяться, что к релизу разработчики исправят все ошибки, оптимизируют движок, доработают баланс*» и т.д. и т.п.

А в результате мы получаем сырую поделку, обделенную вниманием игроков только из-за ленивых разработчиков или слепых бета-тестеров. Хороший пример — «Корсары 3». Спрашивается: куда вы смотрели? Почему не помогли в трудный момент? Ведь порой даже простой совет может в корне изменить дело. Предлагаю: даешь игроманцев в бета-тестеры! Вы девелоперам бесплатный бета-тест или собрание дружеских советов, а они вам — эксклюзивный материал о своем проекте. По-моему, так качество игр намного улучшится, а вы будете гордиться, что внесли свою лепту в проект, ну а мы, в свою очередь, будем гордиться вами.

С наилучшими пожеланиями, Андрей Loki Яровиков.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ (НЕДОУМЕВАЛ ВСУЕ)

Предлагаю сразу два взгляда на вопрос. Созерцание номер один. Да, сотрудники «Игромании» могли бы быть неплохими бета-тестерами. Игровая подкованность и знание предмета у всех авторов и редакторов на уровне. Мы видели очень много игр, знаем, что нравится геймерам, что не очень, неплохо осведомлены об основных ошибках в геймплее. В общем, улитки Дунай на арбузной корке переплывали, пустыню пылесосили, ежиков пятой точкой давили...

Если нас резко всех снять с занимаемых должностей, сказать, ребят, мол, давайте вы не будете делать «Игроманию», а стремительно ринетесь окучивать поля бета-тестеров, вспалывать грядки альфа-версий игр, собирать виртуальные помидоры на консультациях разработчикам — не вопрос, сделаем. Увы и ах, вы в этом случае не увидите следующего выпуска «Мании», зато да, на свет появятся два-три тайтла, в которых ошибок не то чтобы совсем не будет, но окажется значительно меньше.

Устраивает расклад? Нас не очень. Мы ведь неспроста делаем наш любимый журнал. Нам это нравится. А бета-тестинг — это как бы немного про другое, и занимаются им те, кому нравится заниматься бета-тестированием. Надеюсь, внятно излагаю?

Ракурс номер два. Чуть более скептический. Бета-тестирование — крайне непростой процесс. Скажу больше — он совершенно не творческий. Это только геймеры, которые никогда не были бета-тестерами, думают, что там сплошная романтика. Сидишь, играешь, да еще и денежки какие-то за это получаешь. Отрезвляю. Играть в зашлакованный ошибками проект — удовольствие ниже среднего. А тут надо делать это с утра до вечера — полный рабочий день. Да и не просто играть, а внимательно записывать в блокнот все встречающиеся ошибки, писать комментарии, как поправить (это, кстати, не значит, что разработчики вот именно так и исправят, они просто примут к сведению), разбирать игру по винтику, чтобы затем у девелоперов появился шанс собрать что-то приличное.

Зачем так подробно? Исключительно для того, чтобы вы поняли: бета-тестинг — довольно сложная и нудная профессия. Вовсе не развлечение, а тяжелый труд, в котором есть свои профессионалы и свои бездари. И даже несмотря на то, что работники «Игромании» отлично разбираются в играх, это еще не гарантирует, что из них получатся качественные тестеры. Вовсе нет! Тут совсем другой опыт нужен и свои, уникальные навыки, которые не каждому даны.

Чтобы совсем уж понятно стало, скажу за себя. Из меня, скорее всего, выйдет очень плохой бета-тестер. Точнее, не выйдет никакой, потому что работа мне эта не по душе, делал бы я ее плохо, а делать что-то плохо я не хочу. Поэтому просто не возьмусь. За остальных игроманцев не ручаюсь, но подозреваю, что таких вот «не бета-тестеров» среди нас достаточно.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА (РАДОСТНО БРАЛАСЬ ЗА ГУЖ)

Я несколько раз участвовала в закрытых бета-тестах различных онлайновых RPG, ощущения, доложу я вам, несколько странные и зависят от качества игры. Если MMORPG изначально классная, то и тестировать ее интересно. Геймплей мало чем отличается от того, что будет в полной версии. А вот если игра не задалась, да еще с самого начала понятно, что никакой бета-тест ее не спасет, то все очень грустно. Два-три часа побегаешь, а дальше начинаешь искать поводы, как бы во что-то другое поиграть, или погулять пойти, или чайку с друзьями попить...

А ведь еще надо комментарии разработчикам писать, да потом по ICQ беседовать, на форуме в обсуждениях участвовать. Ух! Действительно, нужны стальная выдержка и любовь к подобного рода занятиям. Помощь же, которую могут оказать разработчикам конкретно игроманцы, как мне кажется, не так велика. То есть то же самое с успехом могут сделать другие профессиональные бета-тестеры, и даже лучше, чем мы. Поэтому, с вашего позволения, мы продолжим работать над журналом — думаю, так будет правильнее.

ПИСЬМО №2

ИГРОТЕРАПИЯ

Здравствуйте, уважаемые Светлана и Старпом. Читаю ваш журнал уже три года и вот решил написать. До недавнего времени я болел, лежал с температурой под 38 градусов — в общем, чувствовал себя ужасно. Но вот решил поиграть в компьютерную игру, и что бы вы думали? Температура немного упала, и я почувствовал себя лучше. После двухчасовой игротерапии температура упала до приемлемых 36,6. На следующий день я уже практически выздоровел. Мои друзья говорят, что с ними тоже так бывало. А с вами? Каково ваше мнение по этому поводу?

С уважением, Dmetrol (Дмитрий Собецкий).

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА (ЗВЕРСКИ ТЕМПЕРАТУРИЛА)

Никогда не сомневалась, что игры оказывают на организм оздоравливающее воздействие. Сколько раз наблюдала за собой: лежу, температурю потихоньку, собираюсь с душевными и физическими силами, кое-как доползаю до кла-

виатуры, запускаю любимую Guild Wars — и вуаля. Через два-три часа игры в партии забываю про болезнь, градусник начинает показывать нормальные цифры, забираться под одеяло и трястись там в ознобе больше не нужно.

Так что рекомендую во время простуды вместо аспирина принимать ударные дозы онлайновых ролевых игр, при диарее вместо активированного угля и имодиума насыщать организм порциями экшенов, во время мигрени кушать пошаговые стратегии, а запивать их раллийными симуляторами. И только если станет очевидно, что никакие игры не помогают, бежать к врачу за таблетками.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ (СОПЕЛ ИЗ-ПОД ОДЕЯЛА)

О да! Игры — великое средство народной медицины. При повышенном внутричерепном давлении надо не пиявок ставить и каптоприл глотать, а, конечно же, втыкаться носом в монитор и судорожно рулить мышкой в какой-нибудь Battlefield 2. Кровь от мозга тут же отольет в геморроидальные узлы прямой кишки, и голове сразу станет легче.

Не менее полезно погонять по карте зергов и протоссов во время острых приступов аппендицита. Неровное напряжение из аппендикулярного отростка перераспределится на спинной мозг, и проблема опять же будет решена.

Еще можно глистов аркадами травить и блох стратегиями выкуривать. Говорят, хорошо помогает. Приблизительно как топор от головной боли.

Ребят, что вы, в самом деле, как маленькие? Очевидно, что сами по себе игры никакой полезной нагрузки на ваши приобретенные и врожденные болячки не дают. А вот если они вам нравятся, то есть приносят строго положительные эмоции, все резко меняется. Любая положительная эмоция подхлестывает иммунитет не хуже таблетки иммунала. Эндогенные опиаты (эндорфины, гормоны радости), опять же, активно вырабатываются и стимулируют лимфатическую систему.

Вот только игры-то тут при чем? Подобного эффекта можно добиться, занимаясь любым делом, которое нравится. Любите кататься на лыжах? Вставайте и вперед. И неважно, что на дворе может быть лето. По асфальту неплохо скользит, если правильно мазь подобрать. Любите книги читать — не вопрос, читайте с упоением! Рыбок разводите? Садитесь перед аквариумом и релаксируйте часа два. Будьте уверены, все ваши болячки от этого пройдут значительно быстрее.

ПИСЬМО №3

АТА-ТАТ ЗА ЦАП-ЦАРАП

Приветствую, дорогая редакция. Я начинающий веб-дизайнер, занимаюсь выпуском электронного журнала о веб-дизайне *(ссылку мы коварно удалили, никакой рекламы до раздела «Мы в Сети» — Прим. ред.)*. **В этом журнале мы создали рубрику «Новости игровой индустрии».**

После долгих раздумий решил задать вам вопрос: можно ли брать информацию, статьи, новости из ваших рассылок, сайта и журнала? Со ссылкой на ваш сайт, конечно. Не будет ли это плагиатом и можете ли вы дать мне разрешение на это?

РАССКАЗЫ ЧИТАТЕЛЕЙ

На нашем диске вас ждет постоянная рубрика «**Рассказы читателей**», в которой мы публикуем рассказы, повести, стихи и эссе, которые вы присылаете в редакцию. Мы размещаем на DVD любые интересные рассказы, но вероятность публикации заметно увеличивается, если произведение каким-либо образом связано с компьютерной тематикой. А уж если оно посвящено играм, то публикация становится практически неизбежной.

Большой фанат RPG-игр, вашего журнала и сайтостроительства, Николай Зыков (Exact).

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ (РЕК ИСТИНУ В ПОСЛЕДНЕЙ ИНСТАНЦИИ)

Вопросы подобного рода приходят довольно часто, поэтому отвечаю, чтобы разрешить проблему раз и навсегда. Итак, самое важное. Владельцы игровых сайтов могут размещать материалы с нашего сайта на своих ресурсах совершенно бесплатно. Это относится к руководствам, прохождениям, видеороликам, клипам и многим другим материалам, опубликованным на ***www.igromania.ru***. При этом необходимо соблюсти ряд условий.

1. Если вы хотите позаимствовать менее пяти статей, то проблем вообще никаких. Просто в начале каждого материала вам нужно написать *«Статья такая-то, опубликована с разрешения журнала «Игромания», автор статьи такой-то, сайт журнала — www.igromania.ru»*.

2. Если вы публикуете больше пяти материалов, то на главной странице своего сайта вы должны разместить наш баннер и прописать «Игроманию» в качестве информационного партнера.

После этого вы сообщаете на адрес ***info@igromania.ru***, что воспользовались нашими материалами, — все, с этого момента мы никаких претензий к вам не имеем. Вы все сделали правильно и законно.

Более подробно о правилах размещения статей на своих сайтах вы можете узнать по адресу ***www.igromania.ru/?sotrudnichestvo***.

ПИСЬМО №4

ВАМПИРЫ КИНО VS. ВУРДАЛАКИ ИГР

Здравствуйте, Светлана и Алексей. Игровая и киноиндустрия в последнее время очень тесно связаны. И те, и другие гоняются за «зелеными президентами», используя любые ухищрения для заманивания широких масс. Выходит более или менее достойный фильм, и сразу же — дешевая игра в нагрузку. Есть, конечно, исключения, например King Kong. По играм также пытаются снять кино. По моему мнению, кроме Resident Evil и Silent Hill ничего значимого еще не вышло. Итак, вопрос! Что, по вашему мнению, в будущем будет более прибыльным: снимать фильмы по играм или клепать бесконечные игры по фильмам? Кто на ком наживется?

Стоп, снято. Финальные титры. С уважением, Roomen_Fever (в миру Сергей Мельдер).

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА (УДИВЛЯЛАСЬ И УТОЧНЯЛА)

Вопрос, как мне кажется, не столько про взаимодействие киноиндустрии и индустрии компьютерных игр, сколько о взаимоотношениях любых двух отраслей, которые хоть где-то пересекаются. Практически во всех подобных случаях ожидать победы одного над другим не стоит: такое происходит крайне редко. Судите сами: книги по фильмам выходят столько же, сколько существует кино; сувениры по популярным книгам давно стали нормой, фильмами по книжным бестселлерам тоже никого не удивишь.

Иными словами, любое развитое направление бизнеса логично пытается получить выгоду от другого направления. Это естественный и очень полезный процесс; при этом некорректно говорить, что, скажем, книгоиздатели паразитируют на киноиндустрии или наоборот. Это вариант удачного симбиоза. Точно так же обстоят дела с компьютерной и игроиндустрией. Большая часть игр и фильмов друг с другом никак не связаны, а места пересечений — это как раз попытки взаимовыгодного сотрудничества.

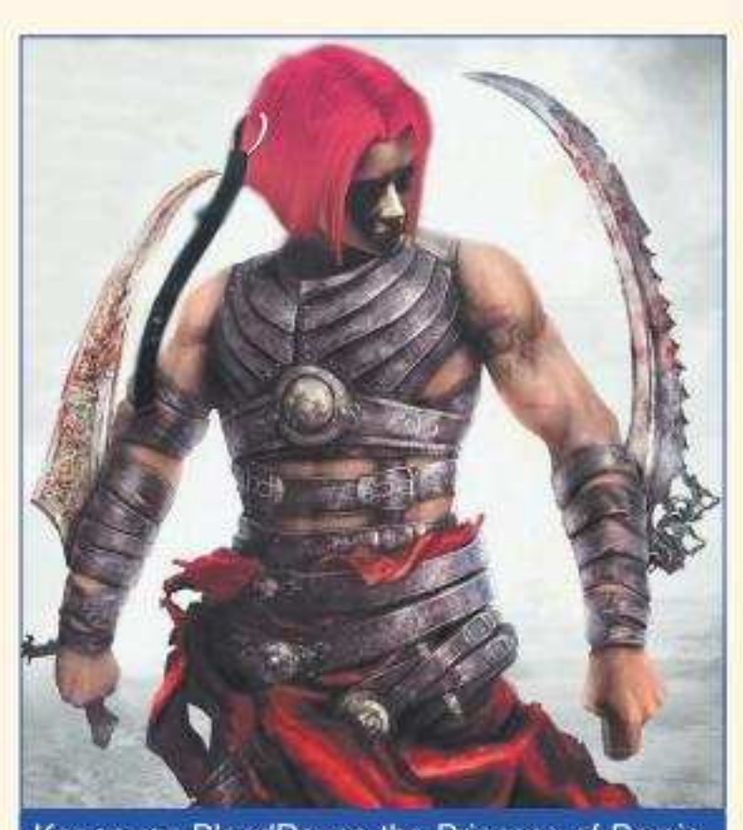
АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ (КЛЕЙМИЛ ПОЗОРОМ)

Забавно, мало кто замечает, что подвох кроется в исходном вопросе. Никто ни на ком нажиться не сможет. И «более прибыльным» не сможет быть ни одно из направлений. Это взаимодополняющие, а если точнее — взаимоподхлестывающие явления. Такая вот загогулина.

Прибыльность игры по фильму напрямую зависит от популярности фильма. В свою очередь популярность фильма по игре зависит от того, насколько сильно был раскручен тайтл. Снижаем популярность одного — автоматически опускаем ниже плинтуса другое. Все счастливы, занавес.

ВОПРОС-ОТВЕТ

Ежемесячно на почтовый ящик «Игромании» приходят тысячи писем с вопросами. Условно их можно разделить на четыре категории. Первая — классные вопросы, на которые просто необходимо развернуто ответить на страницах журнала. Что мы каждый номер и делаем. Вторая категория — письма абсолютно бестолковые, никчемные, местами откровенно глупые, а иногда буквально похаб-



Коварная BloodRayne the Princess of Persia, присланная Алексеем Погореловым.

ПРАВИЛА НАПИСАНИЯ ПИСЕМ В «ПОЧТУ»

На ***mail@igromania.ru*** приходят письма самого разного содержания. Иногда предельно интересные, так и рвущиеся на страницы «Почты». Но далеко не все они оказываются напечатанными в рубрике. Чтобы вы в общих чертах представляли, как нам надо писать, чтобы Светлана и я ответили на ваше письмо В ЖУРНАЛЕ, изучите нижеследующий текст.

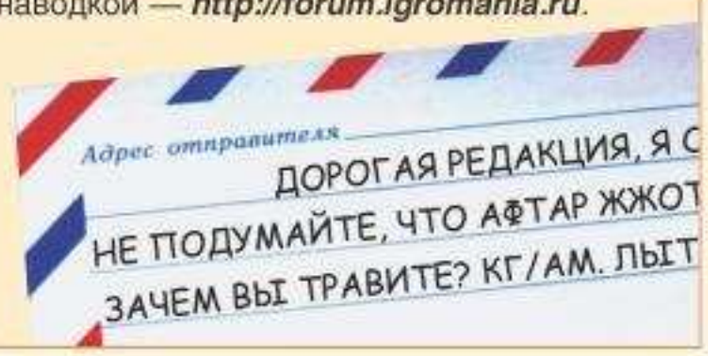
■ Заголовок письма должен быть написан на русском языке, соответствовать основной теме разговора и наглядно демонстрировать, что письмо адресовано именно редакции. Бывают случаи, когда спам-бот или редактор удаляет то или иное сообщение, заподозрив, что это спам или вирус. В частности, стопроцентно удаляются письма без заполненного поля Subj (Тема). Пример корректного заголовка: «**Вопрос Игромании: мне надоели компьютерные игры!**» (слово «Игромания» гарантирует, что ваше письмо не спам) или просто «**Игры и их влияние на психику**» (из контекста понятно, что это не спам).

■ Тема, которую вы хотите с нами обсудить, должна быть интересна большинству наших читателей. Руководствуйтесь логикой. Разговор о левой пятке восьмого щупальца осьминога с планеты Шелезяка значительно менее интересен, чем, например, тема насилия в компьютерных играх. Но даже если вы придумали очень интересную, на ваш взгляд, тему, пролистайте 3-4 последних номера журнала и убедитесь, что вопрос уже не обсуждался в «Почте».

■ Сам текст письма должен по объему быть не менее 100 и не более 2000 символов. Ограничение условно. Если вам удастся внятно и интересно изложить тему в 50 символах, мы, разумеется, напечатаем и ее. Вот только сложно это. Письмо же объемом более 2000 символов рискует просто не поместиться в журнале из-за объема. Хотя, опять же, возможны исключения.

■ Если вы хотите опубликовать рассказ на нашем диске, в теме письма обязательно укажите «**Рассказ читателя**».

■ **Форум «Почта журнала».** На игроманском форуме в постоянном режиме работает ветка «Почта журнала», где обсуждаются опубликованные и не опубликованные в номере письма. Там же можно задать вопрос Светлане и Старпому. Адрес прямой наводкой — ***http://forum.igromania.ru***.



ные. Что делать с такими тоже понятно — в топку! Очень радует, что подобных посланий немного, то есть вы в большинстве своем люди адекватные и образованные.

Категория третья (к ней относится большинство посланий) — письма вроде бы интересные, на которые часто хочется ответить развернуто, но мы либо уже отвечали на похожие вопросы в предыдущих выпусках «Почты», либо... правильно, есть вопросы поинтереснее.

И наконец, четвертая разновидность — небольшие вопросы, которые ну никак не тянут на развернутый ответ, но при этом достаточно оригинальны. Раньше мы на такие письма не отвечали совсем, либо отвечали, но только по электронке. Однако трезво подумав и почесав тыковку, мы все-таки решили отвечать на них в журнале. Буквально парой-тройкой строчек и на все разом. И конечно, не всегда, а только если набирается достаточное количество мини-вопросов.

Ну а теперь ловите первую обойму мини-ответов на ваши мини-вопросы.

Уважаемая редакция, я вот хотел узнать: когда вы играете в игры, вы яркость как настраиваете? Я, например, всегда ставлю на максимальную, а то на мониторе не вижу ничего. Ali Aliev.

СВЕТЛАНА: Я всегда подстраиваю яркость так, чтобы картинка на экране была максимально приближена к реальности. Так мне играть значительно интереснее.

СТАРПОМ: Если на мониторе ничего не видно, то его надо либо протереть, либо купить новый. Сам же я яркость всегда ставлю побольше, чтобы видеть врага, даже если он заныкался в самую глубокую тень. Противника надо видеть издалека!

Мой друг давно увлекся компьютерными играми, и его так затянуло, что он совсем забросил свою жизнь. На учебе он спит, но зато не спит ночами, гулять не ходит, все общение — в онлайн-играх, а о том, чтобы выключить компьютер, он даже думать не хочет. Помогите мне ему помочь немного прийти в себя. Андрей Кочергин.

СТАРПОМ: Брать супостата за шкирку, выволакивать на улицу, проводить разъяснительную беседу. Если человек вменяемый, то поймет. Изоляция от компьютера тоже может дать неплохие результаты.

СВЕТЛАНА: Можно просто подождать, когда товарищ, что называется, перебесится. У многих геймеров был период, когда они играли запоем. Это может длиться максимум год. Дальше происходит пресыщение, и у человека снова появляется интерес к другим радостям жизни.

А вы бываете на форумах и в чатах? И под какими никами (если не секрет) вас там можно найти? tema31384.

СВЕТЛАНА: Я регулярно посещаю чаты и форумы. Раза два-три в неделю по 15-30 ми-

«Дорогая «Игромания», я обнаружила в интернете кошку породы манчкин! Может, вы уже знали, но я такое вижу впервые». Автор — Natalee AvAn.

нут, не больше. Тематика может быть самая различная — от обсуждения проблем женского белья до теоретических вопросов образования вселенной. Ники свои не скрываю (СЫРОРЕЗКА, Света, Светлана), но вряд ли вам удастся отыскать меня в онлайне: на популярных форумах я появляюсь редко.

СТАРПОМ: В чатах не появляюсь вообще, постоянно (равно как и Светлана) пишу на форуме «Игромании». На других форумах тоже иногда бываю. В основном это медицинские, игровые форумы, форумы, посвященных защите данных. Ник свой не скажу — места, которые я обычно посещаю, профильные и к наплыву читателей «Игромании» не приспособлены.

А нельзя ли на ваших мегапостерах хотя бы иногда изображать девушек из игр? Ведь их наверняка немало. В принципе, конечно, можно изобразить и Свету Померанцеву в каком-нибудь, кхм, экзотичном наряде. Тоже будет весьма и весьма неплохо. А то покупаешь журнал в немой надежде, что на мегапостере изображена какая-нибудь девушка-ассасин, а там всяческие страхолюдины, личи и другие богомерзкие создания. После работы голодный, усталый и злой, хочется что-то прекрасное лицезреть — ан нет! То упырь, то маг, страдающий облысением и неправильным питанием, то еще какой зверь без рук и ног, но зато с большой пастью... Fostral.

СТАРПОМ: На мой взгляд, девчушек на плакатах хватает. Но в целом — не вопрос, пожелание учтем. Только для начала детально выясним, согласно ли с вами большинство наших читателей. Если да, то, конечно, будем ставить девушек почаще. Только не надейтесь, что это будут гламурненькие особы. Уж если дама, так настоящая! Чтобы мороз по коже и бес в ребро.

СВЕТЛАНА: Насчет «экзотического наряда» даже не надейтесь! Никакого ню и прочего непотребства не будет.

Почему если человек мужского пола играет за женского персонажа, то его сразу начинают унижать? Как будто мы все поголовно нестандартной половой ориентации! Я играю темной эльфийкой и орком. Ну и что из этого следует? Да ничего! Темная эльфийка является самым сексуальным персонажем в мире Lineage 2. А орк мне нравится потому, что он похож на меня. Илья.

СВЕТЛАНА: Уважаемый Илья, я рада, что вы похожи на орка. Они такие мужественные, сильные, мускулистые. В общем, быть похожим на орка — это очень здорово. И насчет женских персонажей тоже не расстраивайтесь, я регулярно играю героями-мужчинами, и в нестандартной половой ориентации меня еще никто не обвинял.

СТАРПОМ: А зачем афишировать, что вы со своим персонажем разного пола? Забавно выглядит: подходит к тебе сексуальная темная эльфийка, низко кланяется и говорит: «*Здравствуйте, уважаемый, меня зовут Илья!*». Упс, приехали. Уж если взялись отыгрывать женскую роль, так и отыгрывайте ее по полной. Не надо полумер. Актерское искусство требует максимального погружения. В театрах древней Греции, Рима, Китая, Японии и даже Индии женщин всегда играли мужчины. И никого это не смущало.

Здравствуйте, Светлана и Алексей. Я живу в городе Омске и очень хочу устроиться к вам на работу. Раньше я думал, что ничего не выйдет, потому что я живу далеко. Недавно знакомый рассказал мне, что жить вблизи редакции необязательно, мол, можно сидеть дома и клепать статейки. Правда ли это? Если да, то ответьте мне и расскажите подробнее. С уважением, Александр.

СТАРПОМ: Товарищ Александр, ваш друг необычайно прозорлив. Он все верно рассказал, авторская должность в «Игромании» (равно как и во многих других глянцевых изданиях) не подразумевает сидения в офисе. Жить рядом с редакцией тоже необязательно. Вполне можно писать статьи в журнал, проживая где-нибудь в деревне Гадюкино или на Брайтон-бич.

Только вот от подхода «клепать статейки» нужно сразу отказаться, иначе ничего не получится. Если уж берешься за какую-то работу, делать ее надо хорошо.

СВЕТЛАНА: Уважаемый Саша, многие постоянные авторы журнала проживают вовсе не в Москве. Например, Павел Севец и Алексей Клименко (они трудятся над проектами «Сделано в Игромании», переводят моды к популярным играм) живут в Ростове-на-Дону. Володя Болвин (бессменный ведущий «Форума разработчиков») поселился в Мурманске, но это нисколько не мешает ему работать вместе с нами. Конечно, нужен постоянный надежный коннект, а в остальном никаких проблем. Ну кроме той, разумеется, что вам нужно быть классным автором.

МЫ В СЕТИ

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Ваши домашние странички, сайты и порталы. Вы присылаете, мы отбираем лучшие и публикуем. Все предельно просто. Прежде чем прислать нам ссылку на вашу работу, внимательно прочитайте то, что написано специально для вас чуть ниже.

*Каждый, кто хочет, чтобы адрес его странички появился в номере, может смело выслать означенный линк на ящик **mail@igromania.ru** с обязательной пометкой в теме письма «**Мы в Сети**». Условие публикации: сайт должен быть тем или иным образом связан с играми (или близкими им областями) и не являться коммерческим. В письме крайне желательно привести мини-описание своего сайта.*

1. www.hugemods.com — сайт российского коллектива, разрабатывающего большие моды и аддоны к популярным компьютерным играм. Здесь есть статьи, прохождения, аудио, видео и графический контент. Особенно интересен раздел «Видео» с уникальными видеоклипами.

2. www.woff.net.ru — сайт о серии Final Fantasy. Есть информация как о самых первых играх сериала (Final Fantasy I-III), так и о самых свежих (Final Fantasy XIII).

3. http://wc3terr.ru — онлайн-представительство одного из лучших в кланов по Warcraft III в СНГ. Клан представляет собой объединение двух сильных команд — **terr** и **220v**. На сайте вы можете узнать о тактиках и секретах кланах, обсудить новости, связанные с миром Warcraft.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Вот и «Почта» пролетела! Еще один выпуск рубрики остался за бортом номера. Но сегодня мне совсем не грустно прощаться с вами, дорогие читатели, ведь уже сейчас мы начинаем готовиться к очень ответственному моменту. Следующий выпуск «Почты» новогодний, а значит, атмосфера праздника, которая, как мне кажется и без того постоянно царит в рубрике, должна быть максимальной.

Задумок, как всегда, море, какие из них будут реализованы, мы и сами пока не знаем, но думаем, что сумеем сделать вам интересно. Кстати, если у вас есть какие-то особенные пожелания по поводу новогодней «Почты», всегда готовы рассмотреть их. В заголовке писем с предложениями просто укажите «Новогодняя почта».

На этом прощаюсь с вами до следующего номера, держите джойстики пистолетом, клавиатуру трубой, а мышку по ветру. Всегда ваша, Света.

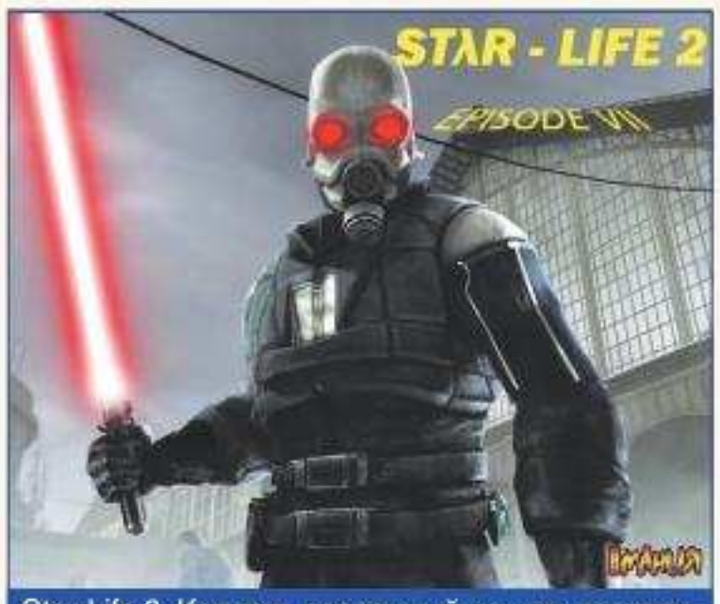
СТАРПОМ МАКАРЕНКOFF

Есть такая веселая шутка. Закупаетесь бутылочкой «Фэйри», идете в гости, отлучившись в туалет, выливаете бутылочку в сливной бачок унитаза. Ждете, когда кто-нибудь после вас тоже пойдет в туалет. «Фэйри» действует подобно зажигательному заряду, стоит посетителю отхожего места нажать на спуск, как «Фэйри» из бачка перемещается в жерло унитаза, вода, поступающая вместе с очистительным средством, вспенивает едко-зеленую субстанцию, образуется пена, которая начинает активно лезть во все стороны. При удачном раскладе половина туалетной кабинки оказывается погребена под пушистыми хлопьями. Они создают атмосферу праздника, веселят других гостей и некоторое время хозяев (пока не доходит дело до отмывания всего этого безобразия от стен).

Совсем необязательно устраивать праздник столь замысловатым и не совсем безвредным способом, но уже сейчас всем рекомендую начать придумывать, как вы собираетесь отпраздновать Новый год. К большим праздникам нужно готовиться заранее. Закупайтесь хлопушками, наживляйте фейерверки, обновляйте компьютеры... В следующем номере устроим маленький ментальный поджиг.

Кстати... Не то чтобы конкурс, но перформанс. Если вы знаете, как по-геймерски можно отпраздновать Новый год, то не стесняйтесь, пишите нам на ***mail@igromania.ru***. Самые интересные способы (если таковые, конечно, будут) мы обязательно опубликуем на страницах журнала.

Удачного вам месяца, не кашляйте и почаще меняйте подгузники, до скорых встреч. ■



Star-Life 2. Коллаж, созданный нашим постоянным читателем Вадимом Кряжевым (Kriage).

ЗВЕРСКИЙ ПЛАГИАТ

Регулярно на наш почтовый ящик прилетают послания такого толка:

Здравствуйте, уважаемая Игромания. Пишу вам из города Саратова. Гуляя по проспекту, решил посмотреть диски. И обнаружил DVD с логотипом «Игромании» и подписью «Игромания рекомендует». И таких DVD немало! А теперь вопрос: почему вы разрешаете использовать ваш логотип? Или пираты используют его без вашего ведома?

С уважением, ваш Ревизор (Кирилл Трибунский).

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА (УДРУЧЕННО СЕТОВАЛА)

С прискорбием заявляем, что да, пираты и другие недобросовестные граждане с завидным постоянством используют наш логотип (и не только логотип) в своих корыстных целях. Практически на любом компьютерно-игровом развале можно найти пиратские диски с заголовком «Игромания». Сборники игр, модификаций, руководств. Недавно гуляла по «Горбушке» и нашла на ней диск с переводами «Сделано в «Игромании»». Купила, принесла домой, внимательно изучила. Пираты не только поместили на нем наши локализации модов к популярным играм, но еще и перепаковали их. То есть никаких фирменных инсталляторов, лицензионных соглашений, информации об авторах и переводчиках. Грустно.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ (РАССКАЗЫВАЛ ВЕСЕЛОЕ)

Да что там названия шарлатанских магазинов и пиратские диски! С ними-то все понятно — наживаются помаленьку, прищучить их практически невозможно. Ну закроют магазин, через месяц новый откроется. С пиратами вообще труба — где их искать на бескрайних просторах нашей Родины. Уж если власти не справляются...

Доходит до забавного. Вот вам поучительная история. Гуляли мы как-то с Капитошкой (Надеждой Недовой, заместителем редакционного директора) по городу, разговаривали за жизнь. Между делом забежали в книжный магазин «Москва», что на Тверской. Стоим, смотрим компьютерную литературу. Вдруг Надя радостно взвизгивает, бросается к одному из стеллажей и подбегает ко мне с книгой.

Читаю название: «**Как стать создателем компьютерных игр**». О, думаю, интересно.

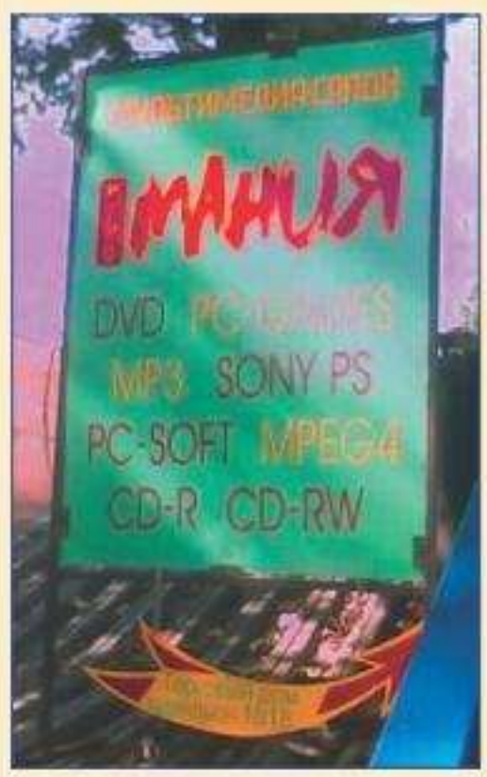
Книга «Как стать создателем компьютерных игр» приблизительно наполовину состоит из статей «Игромании». Разрешения на публикацию никто не спрашивал.

Какие книги стала отечественная книгопечать выпускать. И ведь никогда раньше о такой не слышал! Смотрю вступление. Некто **Вячеслав Валерьевич Касихин** (автор) расписывает прелести создания игр. Листаю дальше, бегло проглядываю текст. В какой-то момент начинаю придерживать челюсть руками. Приблизительно половина материалов книги — перепечатанные статьи «Игромании» за период с 2002 по 2006 гг. Рубрики «Игрострой», «Мастерская», «Самопал», «Вскрытие». Буквально слово в слово, только все ссылки на журнал и настоящие авторы удалены, а фразы вроде «*смотри в журнале*» исправлены на «*смотри в книге*». При этом мы никаких разрешений на публикацию не давали, материалы защищены законом об авторском праве и прочая, прочая...

Книгу, конечно, закупил. Дома дополнительно проверил по интернету: большинство оставшихся материалов (те, что не из «Игромании») позаимствованы (хотя будем честными — украдены) с различных сайтов. Чистой воды плагиат.

Такие вот забавные книги выходят в издательском доме «**Вильямс**» (в интернете обитает по адресу ***www.williamspublishing.com***). Заявленный тираж — 5 000 экземпляров. Настоятельно не рекомендуем кому-либо учиться создавать игры по данной книге. Мало того что большая часть статей в ней краденые, так они еще и морально устарели, да и структура подачи материала такова, что ничему научиться невозможно.

Вероятно, издатели и сами не знают, что товарищ В.В. Касихин просто украл статьи из подвернувшихся под руку источников и быстренько состряпал из них книгу.



ПОЛЕЗНЫЙ ЖУРНАЛ О МОБИЛЬНОЙ ТЕХНИКЕ
Mobi
декабрь №12 2006

В НОМЕРЕ

PRE-WiMAX-сети в Москве

Домашние фотопринтеры

Караоке на КПК

Сравнения:
- 4 телефона со стереопрофилем Bluetooth
- 4 смартфона на symbian

Сравнения:
- 6 компактных фотокамер для пейзажной съемки
- 6 многофункциональных видеокамер

Десятки обзоров устройств и пользовательских статей в номере!

НА ДИСКЕ

- ОКОЛО 200 ПРОГРАММ для WINDOWS MOBILE, PALM OS, SYMBIAN и WINDOWS XP
- ПРИМЕРНО 150 БЕСПЛАТНЫХ ОБОЕВ и ЗАСТАВОК для мобильных устройств. Компьютерные игры, кинофильмы, ви-джеи МузТВ и многое другое!
- ТАРИФНЫЕ ПЛАНЫ ОПЕРАТОРОВ МОСКВЫ И С.ПЕТЕРБУРГА
- ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИНЫ МОБИЛЬНОЙ ТЕХНИКИ
- СЛОВАРЬ ТЕРМИНОВ
- КАТАЛОГ: 950+ мобильных телефонов, смартфонов и коммуникаторов. Реальные цены
- МАТЕРИАЛЫ В ПОДДЕРЖКУ ЖУРНАЛЬНЫХ ПУБЛИКАЦИЙ

И МНОГО ЧЕГО ЕЩЕ!

МОБИЛЬНАЯ СВЯЗЬ И ЦИФРОВОЙ МИР:
ТЕЛЕФОНЫ и СМАРТФОНЫ :: КПК и КОММУНИКАТОРЫ
ФОТО и ВИДЕОКАМЕРЫ :: НОУТБУКИ и UMPC
МЕДИАПЛЕЕРЫ :: ПЕРСОНАЛЬНЫЙ КОМПЬЮТЕР

КОМПЬЮТЕРНЫЕ АНЕКДОТЫ

Компьютер не подчиняется законам физики. Только в нем глюки возникают из ничего, файлы исчезают в никуда, а объем измеряется в метрах и называется весом.

Задачка, которую хороший программист решит за несколько секунд, а хороший физик сойдет с ума:

«Ася весит 4,2 метра. За какое время она скачается, если ширина канала — 5 кило в секунду?»

Встречаются два программиста:

— Ты чего такой грустный?

— Да что-то с досом.

— Виснет, глючит?

— Да дет, просто дасморк.

Разговор с юзером по телефону:

— Наведите указатель на объект и нажмите правую кнопку мыши.

— А у меня нет такой кнопки! У меня — обе левые.

— Поверните мышку по часовой стрелке на 90 градусов.

— Ой! А так даже удобнее!

Вас приветствует программа установки Windows! Откиньтесь в кресле, расслабьтесь, закройте глаза и молитесь!..

Антивирусная программа:

Обнаружен вирус! Что делать:

— вылечить;

— переместить;

— удалить;

— игнорировать;

— послать другу!

Лучший игровой сервер — Земля. Карта всего одна, но на 6 миллиардов игроков; читеров нет, админ терпеливый, но уж если забанит...

В кабинете шефа админ готовит компьютер к форматированию. В это время в кабинет влетает секретарша:

— Шеф спрашивает, не встречалась ли вам папка «Мусор»?

Компьютерщик с ужасом вспоминает, что минуту тому назад снес эту папку. Немедленно запускаются всевозможные программы восстановления данных, и через полчаса он гордо докладывает вошедшему в кабинет шефу:

— Шеф, я нашел ее!

— Кого?

— Ту папку, «Мусор». Вы полчаса назад звонили...

— Ах, да! Я хотел сказать — сотри ее нафиг...

Рекламное объявление:

Появился новый интернет-провайдер, обеспечивающий связь высочайшего качества и отличную скорость!

Телефон: 02

Логин: Менты!

Пароль: Козлы!

Через 35 секунд специально обученные высококлассные специалисты выедут на место и пропишут вам как первичный, так и вторичный DNS по самые помидоры!

Он был настолько одинок, что на его почтовый ящик даже спам не приходил...

В сторожку у подножья горы приходят плачущие родители и говорят:

— Вчера наш сын пошел в горы кататься на лыжах и до сих пор не вернулся!

— Подождите немного. Как зовут вашего сына?

— Генрих Пупкин!

— Яндекс, ко мне!

Подбегает здоровый сенбернар, ему:

— Генрих Пупкин, понял? Ищи!

Через некоторое время Яндекс возвращается и говорит:

— По вашему запросу в горах ничего не найдено. Нашел 283 265 Генрихов и 222 388 Пупкиных. Может, в долине поискать?

Игра «Кто хочет стать миллионером?» Игрок:

— Беру подсказку 50/50.

Ведущий:

— Итак, дорогой компьютер, уберите, пожалуйста, два неверных варианта.

Надпись на мониторах: *«Программа выполнила недопустимую операцию и будет закрыта»*.

Ведущий:

— Что ж, по просьбе компании Microsoft пускаем рекламу…

Мужик работает сисадмином в большой акционерной компании (общий парк персоналок, серверов и узлов — порядка 4000).

Звонит девушка:

— Я дома на клавиатуру кофе пролила. Что делать?

Сисадмин:

— Сполосни под краном и денек посуши.

Трубку положил, а сам думает: *«Лишь бы не как прошлый раз»*. Через день звонок, та же девушка: не работает, мол.

Он говорит:

— Ну, приноси.

А сам опять думает: *«Лишь бы не как прошлый раз»*. Приносит — ну точно, ноутбук!

Новая дурь: Ctrl + V.

Вставляет...

По радио сообщили о переходе на зимнее время, сказав, что *«этой ночью, ровно в 03:00, нужно перевести стрелку на один час назад, на 02:00»*.

У всех программистов эта ночь зависла в бесконечном цикле…

По морю плыли пираты. Но даже у них стояло на кораблях лицензионное программное обеспечение.

Беспечность — компьютер подключен напрямую к сети 220В.

Осторожность — компьютер подключен через сетевой фильтр.

Предусмотрительность — компьютер подключен через ИБП.

Паранойя — к компьютеру подключен дизель-генератор.

— Почему раньше клавиатуры были простые, как кирпич, а теперь какие-то искривленные пошли? Говорят, это Microsoft первой выпускать такие начала. Это потому, что у Microsoft все кривое?

— В пресс-службе Microsoft решительно опровергли эту версию. Как заявил нам представитель компании, *«искривленный дизайн клавиатур разработан специально для удобства наших покупателей — пользователей с кривыми руками»*.

Сидел, читал книжку и вот захотел узнать, сколько сейчас времени. Глаза чисто автоматически посмотрели в правый нижний угол страницы...

Вниманию руководителей монастырей, приходов и храмов!

Помощь в трудах ваших тяжких по автоматизации отправления религиозных надобностей вам окажет компьютер «ВЛАДЫКО»:

— католическая сборка;

— прямой доступ к Христу за пазуху;

— турбокириллица;

— в пост — питание от батарейки;

— сохранение тайны исповеди с выводом на широкий принтер;

— Житие Христово, версия 3.30;

— оперативная паперть, расширяемая до 8 КилоНищих.

Базовая конфигурация:

— кадило и сокадило, 12 Мегагерц;

— алтарь SuperVGA;

— двухщелевая кружка типа «на восстановление храма»;

— жесткий несъемный крест;

— круглый принтер для пасхальных яичек.

Суббота, в компьютерной фирме рабочий день. Телефонный звонок.

— Служба технической поддержки, доброе утро.

Женский голос шепотом:

— Алло.

— Да, я вас слушаю.

— Я вчера у вас компьютер покупала.

— И?

— Вот он сломался, вы можете починить?

— Говорите громче, я вас не слышу.

— Громче не могу, муж услышит — убьет.

Человек звонит в службу технической поддержки с вопросом: *«Кто такой генерал Фэйлор, и почему он читает мой диск?»*.

В итоге выяснилось, что всему виной стало системное сообщение *«General failure reading your disk»*...

Идет пьянка у программера, вдруг он срывается с катушек, начинает буйствовать, приставать к окружающим и т. п. Тут жена берет скалку и как даст ему по башке. Программер, понятное дело, отключается. Подруга удивленно спрашивает:

— Ты что его так?

— Перезагрузится — успокоится.

Если вам не хватает отцовской любви: правой кнопкой мыши → создать папку.

Издатель/Разработчик: Ubisoft Entertainment/Capcom Production Studio 4

2142™
BATTLEFIELD
808
Декабрь
4 11 18 25
5 12 19 26
6 13 20 27
7 14 21 28
1 8 15 22 29
2 9 16 23 30
3 10 17 24 31
ИГРОМАНИЯ
Издатель/Разработчик: Electronic Arts/Digital Illisions CE

25 характерных особенностей компьютеров, показываемых в голливудских кинофильмах

1. Нет курсора у текстовых редакторов.

2. Герои всегда чрезвычайно быстро набирают текст, причем никогда не пользуются при этом клавишей пробела.

3. Персонажи фильмов никогда не печатают с ошибками.

4. На любом мониторе буквы имеют размер в несколько сантиметров.

5. Суперкомпьютеры, которые используются в NASA, ЦРУ или других правительственных учреждениях, всегда имеют очень простой графический интерфейс. Если же графического интерфейса нет, то используется чрезвычайно мощная текстовая командная оболочка, понимающая литературный английский (такая оболочка предоставляет доступ к любой нужной информации, стоит только набрать что-нибудь вроде *«Получить доступ к секретным файлам»* на первой попавшейся клавиатуре).

6. Для того чтобы заразить компьютер разрушительным вирусом, достаточно просто набрать *«Загрузить вирус»* (фильм «Крепость»).

7. Все компьютеры соединены в глобальную сеть. Вы можете считать информацию с компьютера главного негодяя даже в том случае, если он выключен.

8. Мощные компьютеры пищат при каждом нажатии на клавиши или перерисовке экрана. Некоторые компьютеры замедляют вывод на экран так, чтобы вы могли читать текст по мере вывода, а наиболее продвинутые компьютеры при этом еще и эмулируют звук матричного принтера.

9. Все панели управления работают под напряжением в тысячи вольт и имеют вмонтированные взрывные устройства. О сбое компьютера вы узнаете по яркой вспышке, клубам дыма, фонтану искр и взрыву, который отбросит вас от компьютера на несколько метров.

10. После набора текста компьютер можно спокойно выключить, не сохранив данные.

11. Хакер способен взломать самую крутую защиту, угадав пароль со второго раза.

12. Вы можете обойти сообщение «Отказ в доступе» с помощью команды «Игнорировать».

13. Любой компьютер загружается не более чем за две секунды.

14. Сложные вычисления и загрузка больших объемов данных завершаются не более чем за три секунды.

15. Модемы в фильмах обычно передают данные со скоростью не менее двух гигабайт в секунду.

16. Когда перегревается главный компьютер атомной станции или ракетной базы, все панели управления взрываются — непосредственно перед взрывом всего здания.

17. Если вы просматриваете файл, а его кто-то удаляет, то файл исчезает с экрана.

18. Если на дискете есть зашифрованные файлы, то стоит вам вставить ее в дисковод, и у вас сразу запросят пароль.

19. Компьютеры могут обмениваться информацией друг с другом независимо от того, кто их изготовил и в какой галактике (фильм «День независимости»). Все системы имеют один и тот же стандартный интерфейс. Так, с помощью записной книжки вы можете подобрать PIN-код кредитной карточки (фильм «Терминатор-2»).

20. Любые дискеты читаются на любом компьютере, оснащенном дисководом, любые программы работают на любой платформе.

21. Чем совершеннее компьютер, тем больше у него кнопок. При этом работа на таком компьютере требовала бы весьма профессионального оператора, так как на кнопках нет никаких надписей, за исключением кнопки «Самоуничтожение».

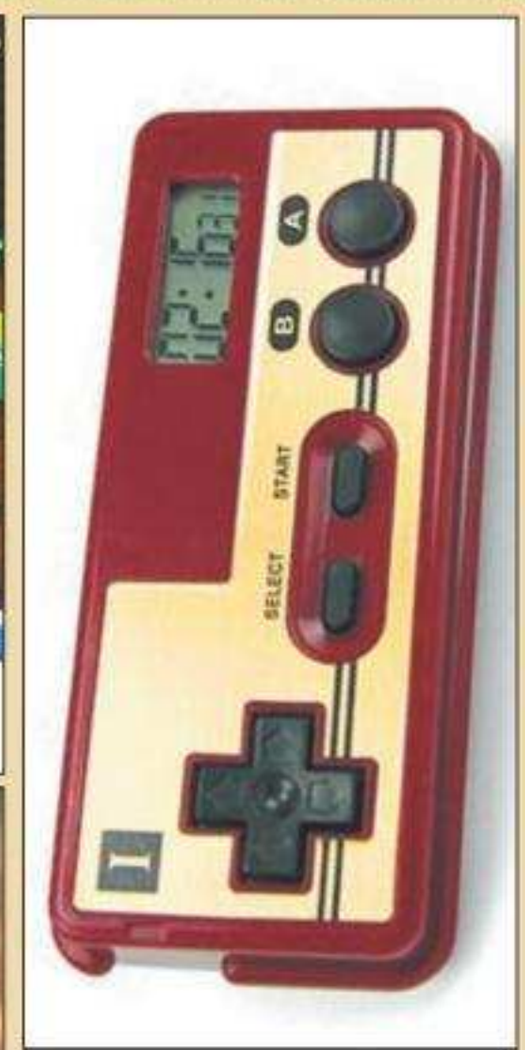
22. Большинство компьютеров, даже самые маленькие, способны работать в режиме воспроизведения реалистичной трехмерной интерактивной анимации в гигантских разрешениях с фотореалистичной глубиной цвета.

23. Лэптопы всегда могут работать в режиме полноэкранного видеофона и имеют производительность, сопоставимую с суперкомпьютерами.

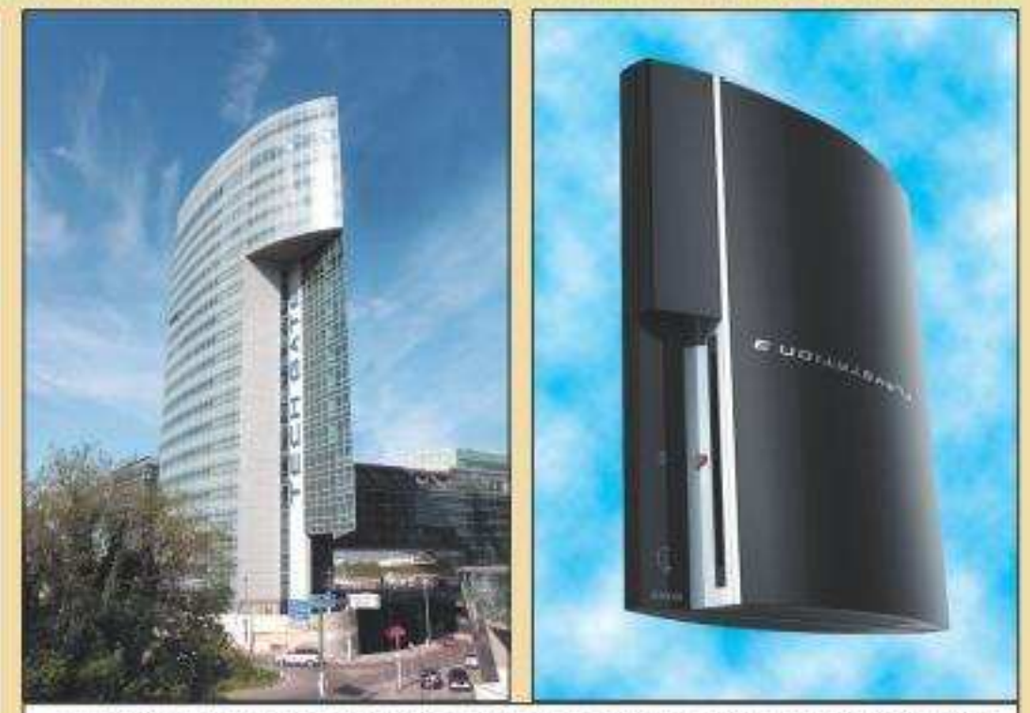
24. Когда персонаж смотрит на монитор, изображение настолько яркое, что проецируется на его лицо.

25. Поиск в интернете всегда дает вам именно то, что вы искали, независимо от того, насколько общие ключевые слова вы задали (так, например, в фильме «Миссия невыполнима» Том Круз задал поиск по ключевым словам «файл» и «компьютер», после чего получил всего три ссылки)... ■

Обыгравшись в LEGO Star Wars, некий умелец собрал из конструктора первый уровень легендарной Contra.



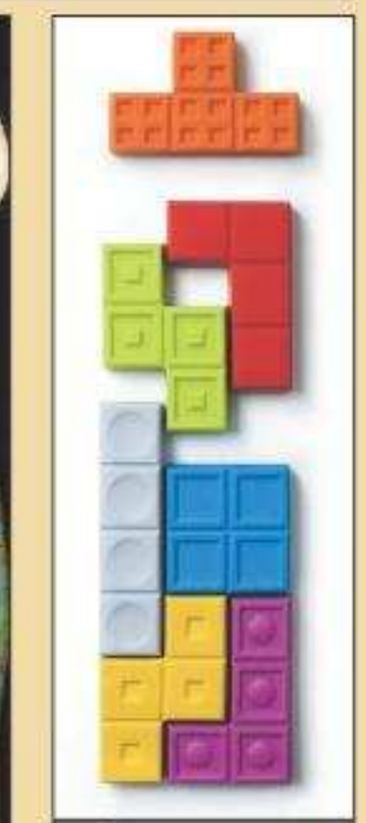
Будильник для настоящих гиков. Тут даже есть мини-игра, после прохождения которой откроется новая мелодия...



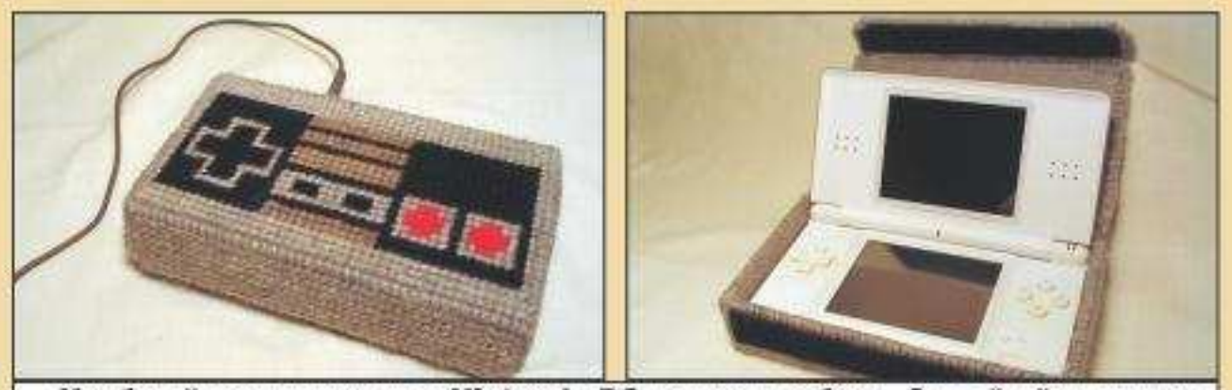
Дизайн приставок теперь принято заимствовать у небоскребов.

Темная сторона Принца — это еще куда ни шло. Но темная сторона Марио — это уже перебор.

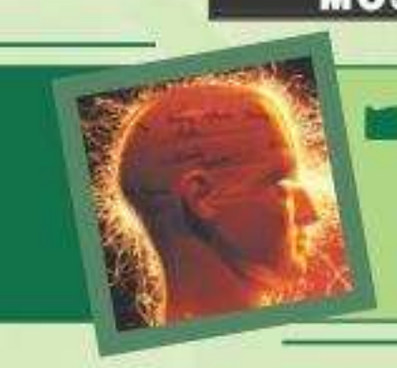
Питер Мур со своими нубскими татуировками отдыхает.



Теперь и на холодильниках есть тетрис! Благодаря вот этим магнитикам.



Удобный чехольчик для Nintendo DS, ручная работа. Зимой ей точно холодно не будет.



ТЕСТ НОМЕР 76 ДЕКАБРЬ

УСЛОВИЯ ТЕСТА

Ровно семь вопросов, к большинству из них дано от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из представленных вариантов. Пользоваться можно любой ***проверенной*** *информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.*

Ответы присылайте на ***contest@igromania.ru*** *или на* ***почтовый адрес редакции*** *с пометкой «Тест» на конверте, его номером и названием. Остальные подробности смотрите в разделе* ***«Участие в конкурсах»****.*

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика «Теста». Два вопроса, к каждому несколько вариантов ответа, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

1. В рамках продвижения игры **NBA Live 07** компания **Electronic Arts** организовала грандиозное мероприятие под названием **NBA Europe Live Tour**. Известные команды NBA колесили по странам Европы и играли с местными командами. В Москве «Лос-Анджелес Клипперс» встречались с «ЦСКА Москва» и «Химками». А знаете ли вы, кто кому надрал уши в этих встречах?

А. ЦСКА уделали «Клипперс» по полной программе, «Химки» не отставали.

Б. Обе команды продули американцам.

В. «Химки» проиграли, а вот ЦСКА показали буржуям кузькину мать.

Г. «Химки» победили, ЦСКА гостям уступили.

Д. Какие американцы, какой еще Live Tour? Не было ничего такого!

2. Одна из перечисленных ниже игр никогда не выпускалась на приставках. Какая именно?

А. The Elder Scrolls 4: Oblivion

Б. Prey

В. Broken Sword: The Angel of Death

Г. FlatOut 2

Д. Championship Manager 2007

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является ли приведенное утверждение правдой или же, наоборот, ложью.

3. Компания **Konami**, известная в числе прочего своим футбольным симулятором **Pro Evolution Soccer**, умудрилась запатентовать метку, которой выделяется активный футболист, и стрелку, которая показывает направление паса.

А. Все верно, умудрилась.

Б. Бред сивой кобылы.

4. С недавних пор цена экипировки в **Counter-Strike: Source** на официальных серверах изменяется в зависимости от популярности того или иного вида оружия. Чем чаще игроки покупают какой-то ствол, тем дороже он становится.

А. Ага, за «калаш» уже такие цены заламывают...

Б. Ерунда, цены не меняются.

КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

Перед вами цитаты из популярных игр. Вам нужно угадать, откуда они взяты.

5. *I may not show it much, but I love you, <имя главгероя>. Now go wash my car.*

(«Может быть, это и не очень заметно, но я люблю тебя, <имя главгероя>. А теперь иди и вымой мою машину».)

А. Max Payne 2: The Fall of Max Payne

Б. Sam & Max: Episode 1 — Culture Shock

В. Grand Theft Auto: San Andreas

Г. Broken Sword: The Angel of Death

Д. Just Cause

6. *Men are but flesh and blood. They know their doom, but not the hour.*

(«Люди не что иное, как плоть и кровь. Они знают, каков будет их конец, но не знают, когда он настанет».)

А. The Elder Scrolls 4: Oblivion

Б. Heroes of Might and Magic 5

В. Company of Heroes

Г. Gothic 3

Д. Call of Juarez

ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ

7. Укажите героев (слева) и врагов (справа) из одинаковых игр. Ответы должны выглядеть так: I — А, II — Г и т. д.

ЧТО, КАК И КУДА

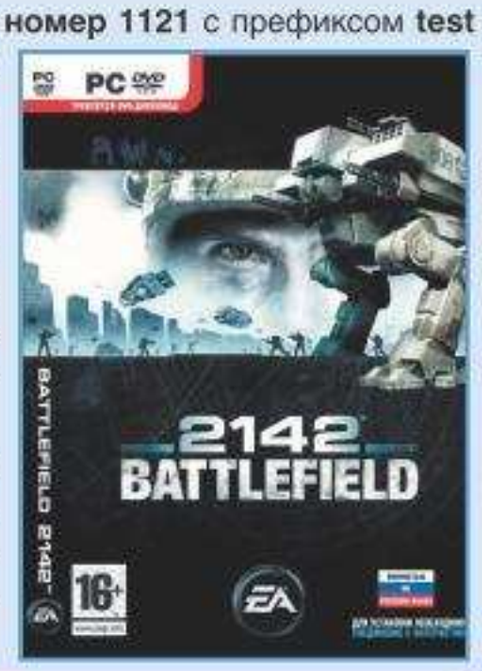
Призы Трое победителей нынешнего «Теста» получат складные наушники **Elecom EHP-OH700** (***www.elecom.net.ru***). Еще пятерых призеров дожидаются диски с игрой **Battlefield 2142**, которая в России издается компанией **«Софт Клаб»** (***www.softclub.ru***).

Куда отправлять

1) Либо на наш экранированный, незамерзающий и вечноэлектронный ящик ***contest@igromania.ru*** с темой **«Тест №12. Декабрь». Обязательно указывайте ваше имя, фамилию и город, в котором вы живете**.

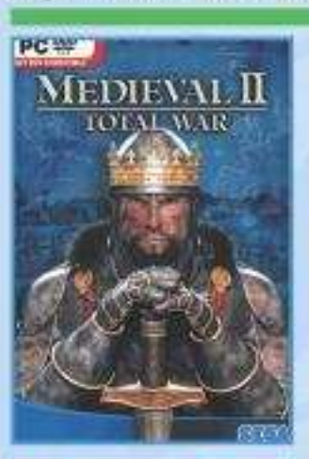
2) Либо по SMS **на короткий номер 1121** с префиксом **test** (т.е. в начале сообщения надо ввести **test**, и только потом, через пробел, должны идти ответы). Стоимость каждого сообщения — 10 центов. В самом сообщении не забудьте оставить пометку **«Тест №12. Декабрь»** (можно как-нибудь сократить — это же все-таки SMS).

3) Либо на **почтовый адрес редакции с пометкой на конверте «Тест №12. Декабрь»**. Остальные подробности ищите в блоке **«Участие в конкурсах»**.



СКРИНТУРС НОМЕР 12 Декабрь

Правила От вас требуется угадать, из каких игр взяты пронумерованные скриншоты, и прислать нам свои ответы по указанным ниже адресам (полноразмерные версии картинок ищите на диске в разделе **По журналу → Мозговой штурм**). Если писем с правильными ответами будет больше, чем призов, победители будут выбираться случайным образом. Обратите внимание, в «Скриндурсе» не публикуются скриншоты из еще не вышедших игр.



Призы Призеры, занявшие первые пять мест, получат в подарок игру **Medieval 2: Total War**. Второй пятерке счастливчиков достанутся диски с игрой «**F.E.A.R.: Эвакуация**». Обе игры издаются на территории России компанией «**Софт Клаб**» (***www.softclub.ru***).

Куда отправлять

1) Либо на наш экранированный, незамерзающий и вечноэлектронный ящик ***maniascreens@igromania.ru*** с темой «**Скриндурс №12. Декабрь**». **Обязательно указывайте ваше имя, фамилию и город, в котором вы живете**.

2) Либо по SMS **на короткий номер 1121** с префиксом **scr** (т.е. в начале сообщения надо ввести **scr**, и только потом, через пробел, должны идти ответы). Стоимость каждого сообщения — 10 центов. В самом сообщении не забудьте оставить пометку «**Скриндурс №12. Декабрь**» (можно как-нибудь сократить — это же все-таки SMS).

3) Либо на **почтовый адрес редакции с пометкой на конверте «Скриндурс №12. Декабрь»**. Остальные подробности ищите в блоке «**Участие в конкурсах**»!

Фотографическая память №12. Декабрь

Правила Все, что вам нужно сделать в этом конкурсе, это расставить картинки из игры **Broken Sword: The Angel of Death** в правильном порядке (сначала скрин из первого уровня, затем — из второго, далее — из третьего, ну и так далее) и выслать нам свои ответы. Выглядеть они должны примерно вот так: 2, 3, 1, 5, 4. Полноразмерные версии этих картинок ищите на диске в разделе **По журналу → Мозговой штурм**.

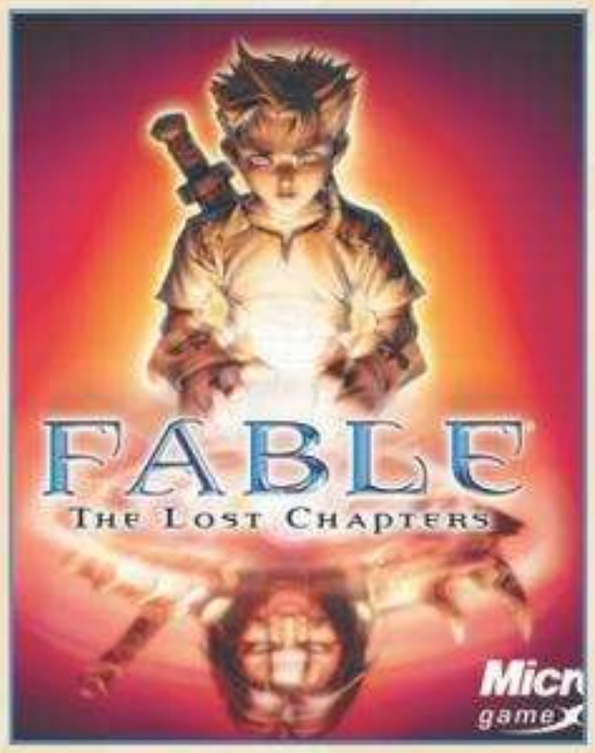
Призы Три мини-стереосистемы (питание от разъема USB или батареек), предоставленные компанией **Neodrive** (***www.neodrive.ru***). Остальные десять победителей получат диски с локализованной версией игры **Fable: The Lost Chapters**. Издатель в России — фирма **1С** (***www.games.1c.ru***).

Куда отправлять

1) Либо на наш экранированный, незамерзающий и вечноэлектронный ящик ***foto@igromania.ru*** с темой «**Фотографическая память №12. Декабрь**». **Обязательно указывайте ваше имя, фамилию и город, в котором вы живете**.

2) Либо по SMS **на короткий номер 1121** с префиксом **fotos** (т.е. в начале сообщения надо ввести **fotos**, и только потом, через пробел, должны идти ответы). Стоимость каждого сообщения — 10 центов. В самом сообщении не забудьте оставить пометку «**Фотопамять №12. Декабрь**» (можно как-нибудь сократить — это же все-таки SMS).

3) На **почтовый адрес редакции с пометкой на конверте «Фотографическая память №12. Декабрь»**. Остальные подробности ищите в блоке «**Участие в конкурсах**».



ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ ЗА №10/2006

Тест №74. Октябрь

Правильные ответы

1. Д (Global Operations, 2002)
2. А (Madden NFL 06)
3. А (игра SuperPower поначалу действительно называлась Defcon, но потом ее переименовали)
4. Б (игра Reservoir Dogs имеет к одноименному фильму самое что ни на есть прямое отношение)
5. Б (слова принадлежат Америкэну МакГи)
6. В (цитата Кейна из Command & Conquer)
7. I — Б, II — А, III — Д, IV — В, V — Г

Победители

1. Никита Геер (г. Минск, Беларусь)
2. Евгений Карабут (г. Уфа, Башкортостан)
3. Darth_Blade Blade_Darth (***das.zlo@gmail.com***)
4. Алексей Лихачев (г. Санкт-Петербург)
5. SEF (***afanasiev@mts-nn.ru***)
6. Сергей Калюжин (***serg008@mail.ru***)
7. Александр Полоцк (г. Рига, Латвия)
8. Андрей Белявский (***belan1992@mail.ru***)
9. Елисов Дмитрий (***delisov@obninsk.ru***)
10. Николай Звездов (г. Псков)

Призы

10 дисков с локализацией **Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth** (российский издатель — фирма **1С**).

Победители из первой тройки также получают Skype-адаптеры **ViPowER VPET-20** от

компании **C-Trade** (***www.vipower.ru***).

Скринтурс №10. Октябрь

Правильные ответы

1. Defcon
2. Bad Day LA
3. ParaWorld
4. FlatOut 2
5. Driv3r
6. Викинги
7. Titan Quest
8. Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth
9. Battlefield 2

Победители

1. Стас Бобылев (г. Омск)
2. Станислав Жигорев (г. Калуга)
3. Роман Юрченко (г. Абакан)
4. Сергей Щедрин (г. Воронеж)
5. Константин Святышев (***ppsvav@yandex.ru***)
6. Роман Жигулев (г. Воткинск)
7. Станислав Семенов (г. Липецк)
8. Алексей Рубцов (г. Владивосток)
9. Аскер Кемов (г. Нальчик)
10. Максим Унтила (г. Екатеринбург)

Призы

10 дисков с локализованной версией игры **Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter** (в России издается тандемом **«Руссобит-М»/Game Factory Interactive**).

Фотографическая память №10. Октябрь

Правильные ответы (Bad Day L.A.)

1, 4, 5, 3, 2.

Победители

1. Антон Суворкин (г. Киров)
2. Виктор Сермин (Санкт-Петербург)
3. Андрей Алиференко (г. Архангельск)
4. Никита Подшивалов (г. Череповец)
5. ***kazbek_a@inbox.ru*** (г. Владикавказ)
6. Магомед Нахаев (г. Люберцы)
7. Марат Шамилевич (г. Аша)
8. Сергей Троянов (г. Хабаровск)
9. Александр Шипулин (г. Иркутск)
10. Павел Карлов (г. Киров)

Призы

10 дисков с локализованной версией игры **SpellForce 2: Shadow Wars** (совместное издание **«Руссобит-М»** и **Game Factory Interactive**).

Рубрику подготовил Дормидонт Геймплейко.

УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ «ТЕСТ», «СКРИНТУРС» И «ФОТОГРАФИЧЕСКАЯ ПАМЯТЬ»

Для участия в «Тесте», «Скринтурсе» и «Фотографической памяти» от вас требуется выслать нам правильные ответы до определенного срока, сделав соответствующие пометки на конвертах или в теме e-mail-писем и указав свой адрес. Далее — подробно.

1. Правильные ответы должны выглядеть следующим образом.

«Тест»: 1 — А, 2 — Г, 3 — В и так далее (то есть указываете номер вопроса, а после него — выбранный вами вариант ответа).

«Скринтурс»: 1) Nice Day N.Y. 2) Broken Leg: The Death of Angel 3) Company of Loosers.

«Фотографическая память»: 3, 2, 1, 4, 5.

2. На конверте письма или в теме e-mail-послания **ОБЯЗАТЕЛЬНО ПИШИТЕ НАЗВАНИЕ И НОМЕР КОНКУРСА**, в котором вы участвуете. Если вы участвуете в нескольких конкурсах, **присылайте ответы разными письмами на соответствующие электронные ящики**. То же касается и бумажных писем. Не экономьте на конвертах, иначе вы сэкономите на своей победе в конкурсе.

Если вы шлете ответы по e-mail или SMS, указывайте город, в котором живете, и **подписывайтесь**.

Если вы шлете ответы по обычной почте, разборчиво пишите свой полный адрес, включая индекс и фамилию-имя-отчество того, кто будет получать приз на почте (если у вас нет паспорта, указывайте фамилию-имя-отчество того, кто сможет получить приз на почте за вас).

3. Присылать письма с ответами можно тремя способами:

а) Либо по электронной почте:
CONTEST@IGROMANIA.RU для **«Теста»**,
MANIASCREENS@IGROMANIA.RU для **«Скринтурса»**,
FOTO@IGROMANIA.RU для **«Фотографической памяти»**.

б) Либо по SMS **на короткий номер 1121**. В начале сообщения укажите нужный префикс (**test** для «Теста», **scr** для «Скринтурса», **fotos** для «Фотопамяти»), а потом, через пробел, пишите сами ответы. Если не указать префикс, ваше сообщение до нас просто не дойдет. Стоимость каждого SMS — 10 центов. В самом сообщении не забудьте оставить пометку, в конкурс какого именно номера вы пишете (например, **«Фотопамять №12. Декабрь»**).

в) Либо по обычной почте. Адрес редакции: **111524 Россия, г. Москва, ул. Перовская, д. 1, «Игромания»**.

4. Ответы и победители афишируются ровно через номер. То есть, если конкурс опубликован в «Игромании» **№12**, ответы на него с 90%-ной вероятностью будут в «Игромании» **№2/2007**.

5. Исходя из пункта №4, ответы принимаются в течение того месяца, которому журнал «принадлежит». Иными словами, ответы на **декабрьские** конкурсы будут приниматься начиная с появления журнала в продаже и минимум до 00 часов 00 минут **18.12.2006**. Точный срок мы не ставим, так как всегда принимаем ответы до последнего момента, пока не беремся за окончательное подведение итогов по конкурсу.

6. В «Тесте», «Скринтурсе» и «Фотографической памяти» победители выбираются случайным образом из числа всех писем с правильными ответами.

7. Если вы живете в Москве или ближнем Подмосковье (Подольск, Королев, Пушкино, Сергиев Посад и так далее), вам предстоит романтическое путешествие в редакцию за призом. Звоните, договаривайтесь и подъезжайте.

Если вы не москвич и не живете в пределах ближнего Подмосковья, приз будет выслан либо по указанному вами на конверте адресу (если письмо было по обычной почте), либо по тому адресу, который вы сообщите по электронной почте в ответ на запрос с ящика ***winner@igromania.ru***.

8. По всем вопросам, касающимся получения призов (приз задерживается, с вами никто не связался и т. д.), обращайтесь на ***winner@igromania.ru***. Если с этого ящика вам очень долго (больше недели) не отвечают, пишите на ***dormi@igromania.ru***. Можно написать и на почтовый адрес редакции, но ждать ответа придется долго (бумажная почта ходит медленно).

РЕДАКЦИЯ ЖУРНАЛА «ИГРОМАНИЯ»

ОНЛАЙНОВЫЙ МАГАЗИН НА WWW.IGROMANIA.RU

Через наш онлайновый магазин, действующий по предоплате, вы можете приобрести *ранние* номера журналов «ИГРОМАНИЯ», «ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ» и «МИР ФАНТАСТИКИ», а также, периодически, *новейшие* номера, только поступившие в продажу.

Механика работы онлайнового магазина такова: вы оплачиваете заказ через любой банк, включая Сбербанк, а затем получаете его на вашем почтовом отделении. Подробности на сайте. Ждем вас!

Всегда в розничной продаже новые и ранние номера «Игромании»:

- **м. Проспект Мира, на книжной ярмарке в спорткомплексе «Олимпийский», подъезд 4, место 354.**

Рассылка наложенным платежом

Рассылка наложенным платежом осуществляется только по России. Оплата журналов и книг производится при получении бандероли на почте. Заказ можно оформить на сайте www.igromania.ru в разделе «Онлайновый магазин».

РЕКЛАМА

СУПЕРВИДЕО

Отправь SMS с кодом видеоролика на номер 8887

ОМОН веселится
Шокирующие кадры поведения садистов из ОМОН.
8312560

Без конца
Активная помощь в организации большого тенниса.
8314118

Dance-Мент-Party
Супершоу! Тарантино отдыхает! Чумовой танец в исполнении милиционера Ромы! Давай, Рома!
8310799

"Поле чудес"
Стишок про зайчика с яйцом...
8313021

ТЕМЫ

Отправь SMS с кодом темы на номер **8882**

Выбери **стиль оформления**, придай уникальность своему меню: изменятся фон, индикаторы, окна и значки.

8351433 · 8351394 · 8351471 · 8338908

ПРИЗНАНИЯ В ЛЮБВИ

Хочешь покорить сердце любимого или возлюбленной? Самые нежные и страстные признания в любви.

ПРИЗНАНИЕ ДЕВУШКЕ отправь SMS-кой слово – **iGW**

на номер: **8881**

ПРИЗНАНИЕ ЮНОШЕ отправь SMS-кой слово – **iGM**

СКИДКА! 50%

на всю полифонию и реалтоны

Отправь SMS-кой слово **WiGR** на номер **8882**

МОБИЛЬНЫЕ JAVA-ИГРЫ

ОТПРАВЬ SMS С КОДОМ ИГРЫ НА НОМЕР 8883

Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory — **8999**
Это 2007 год, это реальность. Единственный программист, знающий ключ к этой программе, обрушившей биржевой азиатский рынок, был похищен таинственной организацией, чей целью является принесение хаоса на планету. Ты должен проникнуть к врагу и дать ему бой.

Принц Персии – два трона — **8359**
Мобильная версия всем известной PC-игры. Реализация - на высочайшем уровне, возможностей - хоть отбавляй. Это одна из лучших игр для мобильных телефонов в своем классе. Обо всем и не расскажешь.

Ч/Б КАРТИНКИ

Отправь SMS с кодом картинки на номер: **8881**

101x29 / 72x28

101x29	72x28
8313172	8313171
8312157	8312068
8311952	8311934
8312552	8312551
8313186	8313185
8329862	8329861
8311854	8310208
8311850	8310202
8311751	8310595
8312593	8312594
8313124	8313123

Последние **НОВИНКИ** полифонии и реалтонов, которые сюда не вошли, ты можешь скачать, отправив **NiGR** на номер 8882

ОТПРАВЬ SMS С КОДОМ НА НОМЕР **8881** · НА НОМЕР **8887**

НОВИНКИ

		Монофония Nokia Samsung	Монофония Siemens	Монофония EMS	Вибро! Полифония	Реалтоны
A Dios Le Pido	Juanes	8369479	8369477	8369478	8369475	-
Верни мою любовь	В. Меладзе и Ани Лорак	8371265	8371266	8371264	8371268	8316257
Л. М. Л.	ВИА ГРА	8369264	8369263	8369265	8369260	8316004
Лови	Масскво	8371099	8371097	8371098	8371095	8311009
Между небом и землей	Амдархуу Борхуу	8371454	8371453	8371455	8371459	8316370
Наперегонки с ветром (из т/с "Кадетство")	Корни	8370816	8370815	8370817	8370812	8316102
Почему же	DJ Дождик	8371406	8371407	8371405	8371410	8316363
Три слова	Нойз Борзов	8371342	8371341	8371343	8371330	8316339
Через любовь	Авраам Руссо & Иванко	8369577	8369575	8369576	8369574	8316055

БОМБЫ

		Монофония Nokia Samsung	Монофония Siemens	Монофония EMS	Вибро! Полифония	Реалтоны
Guilty	The Rasmus	8369934	8369933	8369935	8369923	8316041
Fake	Сергей Лазарев	8365468	8365467	8365469	8365466	8315287
Jokero	Akcent	8367669	8367668	8367670	8367664	8315460
Белые розы	Ласковый май	8366048	8366047	8366049	8366043	8316335
Будущие мамы	Лигалайз	8368166	8368165	8368167	8368161	8315539
Вижу тебя (из т/с "Не родись красивой")	А. Высотская	8363280	8363279	8363281	8363275	8315168
Владимирский централ	М.Круг	8315744	8315745	8315743	8315864	8310107
Вне зоны доступа	Город 312	8361059	8361058	8361060	8361054	8314804
Возле дома твоего	Серёга	8352702	8352701	8352703	8352698	8314068
Восточная сказка	Arash и Блестящие	8344559	8344561	8344560	8344556	8312471
Колалбия Пикчерз не представляет	Бонд Эрос	8368150	8368149	8368151	8368144	-
Останусь (из к/ф "Дневной дозор")	Город 312	8351211	8351210	8351212	8351207	8313819
Плачет Азия	Mr. Credo	8366824	8366823	8366825	8366805	8315351
Сердце-магнит	Согдиана	8362463	8362462	8362464	8362458	8315074
Стан белых лебедей	Mr.Credo	8368950	8368948	8368951	8368947	8315887
Хочешь, я тебе спою?	Корни	8362028	8362027	8362029	8362013	8314957
Чёрные глаза	А. Мугу – [illegible]	8315967	8315988	8315986	8316119	8310062
Черные глаза	А. Мугу и Crazy Frog	8346670	8346672	8346671	8346667	8313037
Чудная долина	Mr. Credo	8354413	8354412	8354414	8354409	8314196
Я просто сразу от тебя уйду	В. Дайнеко	8360918	8360917	8360919	8360914	8314802
Як цуп цоп... (ХИТ Интернета)	Loituma	8360523	8360522	8360524	8360520	8314767

Полные версии песен в MP3

Скачай на свой мобильник
Только у нас!

Отправь код мелодии на номер **8887**

Jokero	Akcent	8315456
Take It	Tom Novy & Lima	8315523
Белые розы	Ласковый май	8316331
Будущие мамы	Лигалайз	8315538
Верни мою любовь	В. Меладзе и Ани Лорак	8316260
Вижу тебя (из т/с "Не родись красивой")	А. Высотская	8315169
Владимирский централ	М. Круг	8312263
Вне зоны доступа	Город 312	8314808
Лето	Чили	8315589
Л. М. Л.	ВИА ГРА	8316000
Лови	Масскво	8311005
Медляк	Mr. Credo	8313574
Между небом и землей	Амдархуу Борхуу	8316366
Наперегонки с ветром (из т/с "Кадетство")	Корни	8310698
Останусь (из к/ф "Дневной дозор")	Город 312	8314451
Плачет Азия	Mr. Credo	8315347
Почему же	DJ Дождик	8316361
Сердце-магнит	Согдиана (Фабрика - 6)	8315075
Чудная долина	Mr. Credo	8314197
Я просто сразу от тебя уйду	В. Дайнеко	8314803
Як цуп цоп... (ХИТ Интернета)	Loituma	8314768

Еще больше песен! Отправь iGRAW на номер 8882

Университет Знакомств

РЕКОМЕНДУЮТ

Отправь SMS: **UN1** на номер: **8882**

Как познакомиться?
Легко и просто

Как добиться ВСЕГО?
За 1 свидание

Что категорически нельзя?
Говорить девушкам

Разбор полетов
Примеры удачных знакомств от ГУРУ

+ **Бонусы**: картинки, мелодии, темы для мобильного - бесплатно!

SALE! ВПЕРВЫЕ!

40 ЯРКИХ КАРТИНОК по цене одной!

Отправь SMS-кой слово: **ZAJ** на номер - **8882**

Прикольные реалтоны от Миши Галустяна

MP3, MMF, AMR

РЕАЛЬНЫЙ ГОЛОС

Абззззвонился я уже!...	8316179
Ахтунг! Трубка хохшвайне...	8313731
Барышня, не увлекайтесь режимом вибрации, отвечайте!	8316202
Девушка, а девушка, а вас опять хотят...	8316191
Для тех, кто медленно соображает...	8316194
Ни хохо себе хохо, какой-то крендель звонит!	8316206
Пидо-пидо-пидо-раз...	8316214
Подруга, хочешь прикоснуться к прекрасному?..	8316238
Сеанс оральной связи	8316226
Эй... Ну потрогай меня!.. Заодно потрындишь!..	8316246

Отправь код звонка на номер **8887**

NIKITA

Скачай одну и получи вторую бесплатно!

ЦВЕТНЫЕ КАРТИНКИ

Отправь SMS с кодом картинки на номер: **8881**

8318448	8340827	8327655
8348472	8327690	8354549
8320829	8312432	8354561
8336627	8336679	8318461
8310210	8332800	8331315
8354467	8334283	8326011
8354597	8340830	8347234
8313549	8327609	8325437
8350815	8310240	8314715

Отправляя SMS-запрос на короткие номера компании NIKITA, абонент дает согласие на получение информации об услугах, предоставляемых компанией NIKITA.

Совместимость телефонов

Цветные картинки: Alcatel, Motorola, Nokia, Panasonic, Sagem, Samsung, Sony Ericsson, Siemens, Pantech • **Черно-белые картинки:** 101x29: Siemens; 72x28: LG, Motorola, Nokia, Samsung, Sony Ericsson • **EMS-МЕЛОДИИ:** Alcatel, LG, Fly, Motorola, Panasonic, Pantech, Philips, Samsung, Siemens, Sony Ericsson, Voxtel • **Полифония:** Alcatel, Motorola, Nokia, Sagem, Samsung, Siemens, Sony Ericsson, Sharp • **Монофония:** LG, Nokia, Samsung, Siemens • **Видео:** [illegible] • **АНИМАЦИЯ:** [illegible] • **ТЕМЫ:** [illegible] • **ВИБРОТОНЫ (полифония):** LG, Samsung, Nokia • **РЕАЛТОНЫ: MP3:** [illegible] • **MMF:** Samsung, LG, NEC, Panasonic, Philips, Sharp, Siemens, Sony Ericsson, Voxtel • **AMR:** Nokia: [illegible], N-Gage QD

Абонентская техподдержка: (495) 115-97-77 (круглосуточно); e-mail: help@nikita.ru

Внимание! Для получения полифонической мелодии, цветной картинки, видео, темы, анимации, java-игры, реалтона, услуг „Университет знакомств" необходимо подключить WAP / GPRS или Internet / GPRS (в зависимости от модели телефона) у своего оператора. Ссылка действительна в течение 24 часов с момента получения. В случае ошибочного запроса услуга будет считаться оказанной. Актуальность представленной информации гарантируется в течение двух месяцев со дня публикации.

При заказе любой игры Вы получите WAP–ссылку, пройдя по которой, попадете в раздел с играми выбранного жанра. Вы сможете закачать любую игру, подобранную специально для Вашей модели телефона. Дополнительную информацию и детальный список совместимости телефонов смотрите на сайте www.888x.ru

Стоимость запроса (без НДС): на номер 8881 - 0,99$; на номер 8887 - 2$ (МТС - 1,95$); на номер 8882 - 3$; на номер 8883 - 5$

Точную стоимость в рублях узнавайте в справочной службе своего оператора

Copyright [illegible]
Все права защищены. Упомянутые товарные знаки являются собственностью их владельцев.

Железный занавес

Те, кто играет исключительно в компьютерные игры, — люди в высшей степени счастливые. Не в том смысле, что им достаются самые лучшие игры (хорошие вещи есть на всех платформах), а том, что им не приходится иметь дело с таким идиотизмом, как региональное деление. Если уж игра появляется в продаже, то сразу по всему миру, а если не сразу, то об этом позаботятся пираты.

На домашних консолях (к PSP и Nintendo DS все нижесказанное не относится) все намного сложнее. Для каждого из трех регионов — США, Европы и Японии — выпускаются свои версии приставок и свои версии игр. То есть вот так вот просто взять и запустить игру для европейского рынка на, скажем, американской приставке нельзя, консоль надо сначала прочиповать (во многих странах это противозаконно).

Игры для разных регионов зачастую выпускают в разное время, а некоторые игры в некоторых регионах не выпускают вовсе. Все это очень злит игроков: в одной стране игра может уже давно выйти, а в другой ее ждут еще несколько месяцев — а могут и не дождаться вовсе. Конечно, можно заказать игру через интернет в другой стране, но тогда надо и приставку брать того же региона.

Самим издателям региональные ограничения нужны для того, чтобы устанавливать в разных местах разные цены (зачастую грабительские) и чтобы избежать проблем с законом (в Европе, например, не дадут выпустить игру с нацистской символикой). Однако ни тот, ни другой довод по большому счету не выдерживает критики, и сами издатели это признают.

Изменить ситуацию должны были консоли нового поколения. На Xbox 360 региональное деление, увы, сохранилось, но не по вине Microsoft, а из-за самих издателей: у них есть полное право выпускать игры без всяких дискриминационных ограничений, вот только пользуются они им редко. На PS3 и Wii поначалу обещалась полная свобода, но потом выяснилось, что и здесь будет то же самое. Однако по сравнению с тем концлагерем, который был в эпоху PS2, Xbox и GameCube, это все же выглядело как прогресс. До тех пор, пока Sony не отмочила свой очередной фокус.

24 октября гонконгский интернет-магазин Lik-Sang.com сообщил пренеприятнейшее известие: мы закрываемся, всем спасибо. Причина — компании не удалось отбить судебные иски со стороны Sony, недовольной тем, что Lik-Sang поставлял в Европу японские PSP задолго до, собственно, европейского запуска консоли, и еще тем, что то же самое может повториться с PlayStation 3. Чтобы оценить масштаб трагедии, достаточно знать уже хотя бы то, что Lik-Sang был самым популярным интернет-магазином среди хардкорных игроков всего мира, где можно было без труда достать труднодоступные и редкие игры и игровое железо.

Поводом для исков послужило то, что Lik-Sang якобы поставлял PSP, не отвечающие европейским стандартам безопасности, хотя это было неправдой (в комплектах с приставками были стандартные адаптеры на 100—240 В). Истинная же причина была другая: запуск PSP в Европе планировался лишь через девять месяцев после запуска в Японии и через полгода после запуска в США, да к тому же по значительно более высокой цене, в то время как импортеры решили эту проблему в течение нескольких дней. То есть на первых порах PSP в Европе стоила дороже, чем в Японии, но люди все равно ее покупали — лучше иметь японскую версию, чем ждать, пока Sony раскочегарится. Для Sony же разборка с Lik-Sang была делом чести — еще бы, кто-то сделал ее работу лучше, чем она сама.

По правде говоря, у самого Lik-Sang рыльце тоже было в пушку (в прошлом он торговал мод-чипами), но, во-первых, ничем противозаконным он не занимался с 2002 года, а во-вторых — если уж сама Sony не может обеспечить спрос, то зачем наезжать на импортеров, тем более что сильнее всего это бьет по простым игрокам? Самое же забавное то, что PSP через Lik-Sang покупали даже сотрудники европейского отделения Sony (!). В своем предсмертном пресс-релизе Lik-Sang не без злорадства привел их имена: Рэй Магуайр (управляющий директор Sony Computer Entertainment Europe), Алан Дункан (директор по маркетингу британского отделения SCEE), Крис Соррел (креативный директор SCEE), Роб Паркин (директор по разработкам SCEE).

Одним лишь Lik-Sang репрессии не ограничились. Уже 30 октября другой азиатский интернет-магазин Play-Asia.com с прискорбием сообщил, что под давлением Sony ему придется отменить все предзаказы на PS3. Таким образом, все, кто живет за пределами США и Японии, но надеялись получить приставку через Play-Asia уже в ноябре, могут сосать лапу.

Вы уже, наверное, давно задаетесь вопросом: каким боком к нам относятся проблемы консолей? А вот каким: столкнувшись по долгу службы с сервисами для покупки игр через интернет (до этого мне приходилось иметь дело только со Steam), я обнаружил, что там наблюдается та же самая региональная дискриминация, хотя и в меньших масштабах. Steam, Direct2Drive и EA Downloader приняли покупателя из России с распростертыми объятиями, а вот GameTap.com наморщил носик и нагло заявил, что обслуживаются только жители США и Канады, все остальные же могут идти куда подальше. Что, спрашивается, мешает им обслуживать жителей других стран (религиозные убеждения? природная брезгливость?)?

Буквально на следующий день возникла проблема с F.E.A.R.: Extraction Point. Американская версия аддона ни в какую не желала ставиться на русскую версию от «Софт Клаба» — требовался патч. Я, не разобравшись, скачал апдейт, но при попытке его проинсталлировать выяснилось, что он предназначен для US-версии и на русскую версию поставить его невозможно. Окей, качаю патч для русской версии (еще 300 с лишним мегабайт), ставлю его и пытаюсь снова проинсталлировать аддон. Бесполезно — «американка» не желает делить кровать со своим русскоязычным собратом. Матерюсь, ставлю британскую версию, качаю для нее отдельное обновление — и снова ничего не получается. В итоге все заканчивается тем, что покупаю через Direct2Drive US-версию (за возмутительные $39,99), трачу полночи на ее скачивание (два с лишним гигабайта как-никак) и качаю для нее патч (еще 300+ Мб). После этого Extraction Point все-таки соизволил установиться. Но это лишь единичный пример, подобная ситуация может возникнуть едва ли не с любой игрой.

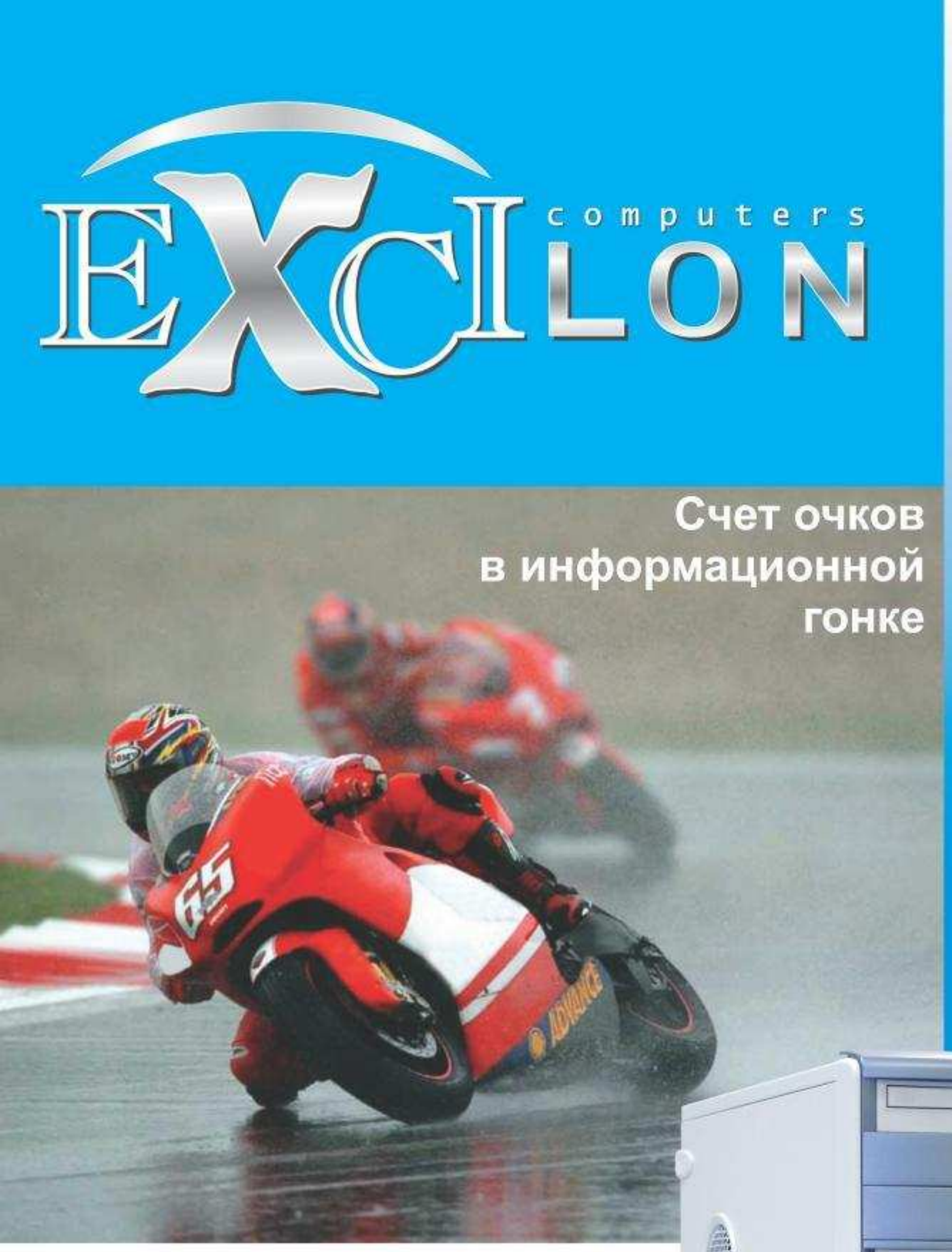
Дискриминация есть и на выставках. LucasArts, например, вплоть до этого года принципиально не работали с российскими журналистами, а на любые просьбы пустить нас на закрытые показы или дать интервью отвечали примерно следующее: «В России мы официально не представлены, так что всего хорошего и до свидания».

Одним словом, региональные ограничения на самом деле не имеют ничего общего ни с экономическими причинами, ни даже с элементарным здравым смыслом — всему виной инертность мышления и банальный человеческий идиотизм. Если ты продаешь консервированный горошек — в этом, может, и есть какой-то смысл, но игры-то продукт интернациональный, к чему такие барьеры? Рано или поздно здравый смысл, конечно, восторжествует, но доживем ли мы до этого счастливого дня?..

P.S. А Lik-Sang, скорее всего, еще воскреснет, только под другим названием.

Мнение автора может не совпадать с мнением редакции. А может и совпадать.

реклама



Два ядра.
Делай больше.

Гарантия - 2 года

Бесплатная доставка по Москве

Продажа в кредит

Если пропускная способность важна для Вас, приготовитесь к быстрому получению информации с помощью компьютера Excilon™ Universal FD12 на базе настольного двухъядерного процессора Intel® Core™2 Duo.

Вся продукция сертифицирована (РОСС RU.ME06.B04139)

На правах рекламы

Приобретайте компьютеры Эксилон™ в магазинах:

ст. метро "Петровско-Разумовская", Дмитровкое шоссе, 107, оф. 235, (495) 727-02-31;
ст. метро "Савеловская", Сущевский вал, 5, ТЦ "Савеловский", павильон D-35, (495) 784-6618;
ст. метро "Шоссе Энтузиастов", Проспект Буденого, 53, "Буденновский компьютерный центр", павильон А-4 (495) 788-1503;
ст. метро "Шоссе Энтузиастов", Проспект Буденого, 53, "Буденновский компьютерный центр", павильон I-18 (495) 788-1535.

КОРПОРАТИВНЫЙ ОТДЕЛ:

(495) 727-0231
e-mail: b2b@exciland.ru
www.exciland.ru

mail:info@exciland.ru www.exciland.ru e-mail:info@exciland.ru www.exciland.ru e-mail:info@exciland.ru www.exciland.ru e-mail:in

Intel, Intel logo, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel Centrino, Intel Centrino logo, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium and Pentium являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Intel Corporation или ее отделений в США и других странах.

1С:МУЛЬТИМЕДИА
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21,
Тел.: (495) 737-92-57,
Факс: (495) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

Москва
ул. Шоссейная, 11;
1-я ул. Энтузиастов, 12а;
ул. Новый Арбат, 17;
ул. Профсоюзная д.128, кор.3;
м. Марьино ТК, пав.№19;
ул. Люблинская, 4а;
Берентов пр, 8/1;
ул. М. Бирюзова, вл. 17;
Сокольская, 24, «а»;
Б.Ордынка, 19, стр. 2;
Ленинградский проспект дом 56/2;
Стратонавтов 9;
Бол. Якиманка 26. Дом игрушки;
Русаковская ул. 27 Дом книги в Сокольниках;
Новослободская ул. 16;
3-ий Добрынинский пер 3/5 кор 1;
Ленинский проспект д 62/1;
Руставели, 1;
Ломоносовский пр-кт 23;
Братиславская ул 13;
Новая Басманная 31 стр 1;
Ивана Франко 38 кор 1;
Ярославское шоссе д. 54;
Полянка д. 28;
Исаковского, 33/1;
Олимпийский проспект, 16;
Марксистская д 3 (маг Планета);
Нижняя Красносельская 45 кв 41;
Ярцевская 19;
Земляной Вал д 2/50;
Сев. Бутово ул. Старокачаловская д. 16;
Овчинниковская наб. 22/24;
Ленинский проспект 89;
Зеленоград Панфиловский пр-кт корп 1106 Б;
Коровинское шоссе д 20 стр.1;
Нагорный бульвар д.4 к.1;
Аргуновская д4;
Ленинский пр-кт 146;
Ангарская ул. 26 кор 1;
Мясницкая ул 17;
Матвеевская ул 20 кор 1

Александров
Красный пер., 10

Астрахань
ул. Савушкина, 51;
ул. Советская, 36;
ул. Ульяновых, 3
ул.Украинская,3 «Перекресток»

Великий Новгород
ул.Большая Санкт-Петербургская д.6/11

Вильнюс
ул. Альгирдо, 10 «AKELOTE ir KO»

Владивосток
ул. Жигур, 48;
ул. Русская, 46 «Планета»;

Владимир
ул. Дворянская, 10;
ул. Дворянская, 11;
ул. Дворянская, д. 5/1;
Октябрьский пр-т, 47

Волгоград
пр. Ленина, 2-а

Воронеж
ул. Героев Сибиряков, д. 65 А, ТЦ «Армада» пав. А-23;
Ленинский пр-т, 150 ТЦ «Пассаж»;
ул.Кольцовская «Лаборатория Развлечений»;
Остужевское кольцо «Лаборатория Развлечений»

Геленджик,
ул.Полевая, 33 «Компакт»

Губкин
ул. Дзержинского, 113

Дзержинск
ул. Гайдара, 51а

Днепропетровск
пр. Карла Маркса, 50;
ул. Московская, 1;
пр. Карла Маркса, 46;
ул. Харьковская, 2;
ул. Боброва, 23;
ул. Московская, 3;
ул. Ленина, 1-5

Екатеринбург
ул. 8 Марта, 62, «Игровой Мир»;
ул. Луначарского 49, «Титаник»;
ул. Радищева 4 магазин «Салон Тим»

Железнодорожный
ТЦ «Юнион», 1 этаж, павильон 44

Жуковский
ул. Гагарина, 24;
ул. Лацкого дом 1 ,4 этаж, магазин «Матрица»;
ул. Чкалова, 1

Ижевск
ул. К. Маркса, 302, м-н «Перекресток»

Иркутск
Чехова 19 «РемБытТехника»;
Ленина 15, «Знание»;
Фурье 8, «ВИД»;
Литвинова 17, «Торговый Комплекс»;
Киевская 2, «CD-Hit»;
Урицкого 13, «Сигнал»;
Партизанская 1, ТД «Hellen»;
Дзержинского 36, «ХобГоблин»;
Урицкого 1, «Детский мир»

Калининград
пл. Победы, 4;
торговая сеть «Монитор»

Калуга
ул. Кирова, 7/47

Кемерово
ул. Тухачевского, 22 «а»-102

Киров
ул. Московская, 11 «Орком»;
ул. К.Маркса, 129;
ул. Московская, 12;
ул. Пролетарская, 17А;
ул. Воровского, 71

Киев
ул. Большая Васильковская, 54 «Сказка»

Клин
ул. Гагарина, 37/1 «Компьютеры и связь»

Кострома
Красные ряды, магазин Аi;
пл. Октябрьская, 1, универмаг «Кострома», 1 этаж, Аi

Лангепас
ул. Ленина, 28-а, маг. «Пеликан»

Липецк
ул. Ворошилова, 3 «Золотой Диск»

Луганск
ул. Советская, 88 «Протон»;

Лучегорск, Приморский край
4 м-р-н, «Адонис»

Лысьва
ул. Федосеева, 33

Махачкала
ул. М. Ярагского, 67

Миасс
пр. Октября, 31

Минск
ул. Я. Коласа, 1

Нарьян-Мар
ул. Ленина 23 В

Невинномысск
ул. Менделеева, 17

Нефтекамск
ул. Ленина, 15

Нефтеюганск
«Россия», мкр. 2, д. 23

Нижний Новгород
ул. Большая Покровская, 74, м-н «Компьютер плюс»;
ул. Веденяпина, 7/9, м-н «Олимпиец»;
ул. Фильченкова, 10 отдел «Компьютер плюс»;
ул. Маслякова, д.5, Салон «Все для бухгалтера»

Новокузнецк
ул. Металлургов, 1, м-н «ПРИВЕТ»

Новосибирск
ул. Гоголя, 42 - «1С:Мультимедиа.Сибирь»

Норильск
ул. Богдана Хмельницкого, 17;
ул. Кирова, 29-4

Одесса
ул. Ленина, 32;
ул. Ришельевская, 10 «Антошка»;
ул. Жуковского, 34 «Компьютерный Дом»;
ул. Королева 120 ТЦ «Архитекторская»;
ул. Гастелло, 50 ТЦ «Аэропортовский»

Омск
ул. Красный Путь, 9;
Торговый город, 3 радиоряд, 23 место;
ул. Котельникова, 12;
Первомайский рынок;
Панорама-Центр;
Кирова, 12

Орел
Красина, 1

Оренбург
ул. Советская, 46 м-н «КУБ»

Орск
ул. Краснознаменная, 64;

Павловский-Посад
ул. Кирова, 23

Пенза
ул. М. Горького 37а магазин «Фристайл»;
ул. Московская, 83, ТЦ «Пассаж», 1 этаж, магазин «Top Disc»

Пермь
ул. Куйбышева, 38, маг. «Игрушки»;
ул. Ленина, 54. Магазин «Виктория»;
ул. Луначарского, 58;
ул. Уинская, 13, ТД«Владимир»;
ул. Борчанинова, 13, универсам «7Я»

Псков
ул. Яна Фабрициуса, 16

Пушкино, МО
Московский проспект,5

Рига
ул. Дзербенес, 14, оф. 502 «ANDI»;
ул. Бривибас 39, т/ц «B39», SIA «636»;
ул. Кр. Барона 25, SIA «636»;
ул. Кр. Валдемара, 73;
ул. Маскавас 357, т/ц «DOLE», SIA «636»

Ростов-на-Дону
ул. М.Горького, 143, 4-й этаж, Компания «Энджин»;
ул. Серафимовича, 53, Магазин «ИГРОПОЛИС»;
пр. Ворошиловский, 56 Магазин «ИГРОПОЛИС»

Самара
Московское шоссе,4,стр.15, ТЦ «Скала»;
Московское шоссе, 81А, ТЦ «Парк Хаус»;
ул. Стара Загора, 59, стр. 1, ТЦ «Старозагорский», секция 9;
ул. Победы, 131, ТЦ «Теремок»;
ТЦ «Перекресток» (бывший универсам Мичуринский), ул. Чернореченская, 38;
станция метро «Гагаринская», вестибюль №2, павильон №14;
ул. Ленинградская, 63, магазин «Ультра»;
ул. Георгия Димитрова, 7, ТЦ «Орбита»;
пр. Юных Пионеров, 146, книжный магазин «Метида»;
пр. Кирова, 48, ТЦ «Юность», цокольный этаж;
пр. Ленина, д12А, ТЦ «Мелодия»;
ул. Ульяновская, 18, ТЦ «Вавилон», секция 333

Саранск
ул. Пролетарская, 46;
ул. Большевистская 37/3;
ул. Советская, 65

Сочи
ул. Ленина, 88 «Сириус»

Северодвинск
ул. Плюснина, 11 ТЦ «Дружба»

Североуральск
ул. Молодежная, 10

С.-Петербург
ул. Седова, д.11;
Невский пр-т, 28, «СПб Дом Книги»;
Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»;
Каменноостровский пр., 10/3, компьютерный супермаркет «АСКоД»;
Сенная пл., 1, «Компьютерный Мир»;
пр. Стачек, 77, «Компьютерный Мир»;
Московский пр., 66, «Компьютерный Мир»;
Левашовский пр., 12;
ул. Гончарная, д.13 «ДиксиПро»;
ул. Марата д.8 «КЕЙ»;
ул. Пушкинская, 12, лит. А, пом 4-Н, «Лайт-Продрект»;
Московский пр., 2;
7-я линия Васильевского острова, д. 40;
Большой пр-т Вас. о-ва, 68;
Восстания, 13;
Невский проспект, 35

Старый Оскол
мкр. Королева, 28а;
пр. Металургов, д. 6, ТЦ «Славянка»;
мкр. Олимпийский, д. 63,ТЦ «Оскол», 0-й этаж.

Сургут
ул. Ленина, 13;
ул. Энгельса, 11, блок Б, «Диттер»

Тамбов
ул. Советская, 148/45, магазин «ВЕРНИСАЖ»

Тольятти
ул. Революционная, 60, книжный магазин «Метида»;
Приморский б-р, 22, помещение аптеки «Имплозия»

Томск
ул. Иркутский тракт д. 80/1;
ул. Красноармейская 135;
ул. Яковлева, 6;
ул. Иркутский тракт д. 118/1

Тюмень
ул. М.Горького, 44, кор.4, ТДЦ «Гудвин», пав. 2025;
ул. Республики, 62

Тында
ул. Кр. Пресня, 33

Уссурийск
ул. Некрасова, 252

Уфа
ул. 50-летия Октября, д.2, универмаг «Пагарсон»;
ул. Лесопопкурма, 49, ТСК «Октябрьский»;
ул. Маршала Жукова, стр. 10, блок «Б» пав. 68, ТЦ «Сипайловский»;
ул.50-лет СССР, 47 «Онлайн»;
пр. Октября, 137;

Чапаевск,
«Камелот» ул. Ленина, 82;
«Ультра» ул. Черняховского, 20а;

Чусовой
ул. Чайковского, 8

Элиста
ул. Пушкина, 20

Якутск
ул. Орджоникидзе, 20, «Матрица»

Ярославль
ул. Свободы, 1/2, ТЦ «Европа», 2 этаж

Интернет-магазины
www.ozon.ru
www.bolero.ru

а также в фирменных магазинах Москвы:

Чистый софт: Фирма «1С», ул. Селезневская, 21; ТЦ «Буденовский», пав. А-2 пр. Буденого, 53, стр 2; ТЦ «Горбушкин двор», пав. С2-080, Багратионовский пр., 7, к. 3; ТЦ «Горбушкин двор», пав. Б2-166, Багратионовский пр., 7, к. 3; ТЦ «Меркадо», Рязанский пр-кт 28, ТЦ «Меркадо», ул. Миклухо-Маклая д. 37, ТЦ «Семеновский», пав. Д-03, Семеновская площадь д. 1, ТЦ «Твой Дом» этаж 2, 24 км. МКАД, ТЦ «Черемушки», пав. 2Е-21 ул. Профсоюзная, 56; ТЦ «Беляево», ул. Профсоюзная 102, стр.1, пав. 309, ТЦ «Перекресток», ул. Новокосинская, д.14А

Ашан: Пересечение МКАД с Осташковским шоссе, Пересечение МКАД с Калужским шоссе

М-Видео: Славянский б-р 13 стр 1, Декабристов ул. 12, 26-й км МКАД, Русаковская ул. 22, ул. Генерала Белова 35, Профсоюзная, д. 63, Щелковское шоссе 100, Ленинградское шоссе 16 стр1-2, Пр-кт Мира, 91 корп.1, Автозаводская д.11, Чонгарский б-р д.3, корп.2, Маросейка д.6/8 с.1, Столешников пер д. 13/15, Люблинская д. 169, Никольская д.8/1, Бол. Черкизовская д 1, Измайловский вал д.3, Пятницкая д. 3

Партия: Волгоградский пр-кт, Д. 1, Калужская пл. д.1, Пресненский Вал д. 7, Земляной вал д.32/34, Мичуринский пр-т д. 45, пр-т Мира д. 118А, Брянская д.12, Солянка д.1, Комсомольский пр-кт 27, Ленинский проспект д70/11, Земляной вал 33, Мал. Черкасский пер 2/5, Долгоруковская 40, Ленинградский проспект дом 52, Варшавское шоссе 2, Уральская 1 А, Народного ополчения ул. 22/2

Премьер-Дивижн: «Торговый ряд «Басманный Дворик», ул Профсоюзная 19 ; павильон №5», ул. 13-ая Парковая д.27/4.

Формоза: Трехсвятительский переулок д.2, Сухонская д.7 а, Генерала Белова д.4, Шаболовка д. 61/21, Профсоюзная, д. 98, корп.1, Авиамоторная дом 57

Цифра: Пл. Воровского 1, Пр-кт Буденого 53 ТД Буденовский И-5, Кировоградская ул., д 15, ТЦ «Электронный рай», пав.зп12к., Тверская 25/9

«ТД «Союз» Алексеевский, Мира пр-кт, 116 , Арбат, Старый Арбат ул., 6/2, ГУМ, Красная пл., 3, Вешняки, ул. Вешняковская д. 20 А, Динамо, Ленинградский пр-кт, 33 А , Жулебино, Хвалынский б-р, 7/11 , Копейка, Мичуринский пр-т, 44, Магнит, Удальцова ул., 42 , Мир, Бибиревская ул., 11, Мир, Дмитровское ш., 43, Мир, Воронежская ул., 7 , Мир, Волгоградский пр., 133, Мир, Профсоюзная ул. 144 (Ядран), Никулино, Вернадского пр-кт, 86, стр. 2 , Перекресток, Алтуфьевское ш., 40 А , Рамстор, Каширское шоссе, 61 , стр.2 , Рамстор, Шереметьевская ул., 60 А, Рамстор, Новочеркасский б-р, д.41, с.4, Рамстор, Митинская ул., 53 , Рамстор, Комсомольская пл., 6, Рамстор, Ярцевская ул., 19 , Рамстор, Часовая ул, 13, Таганка, Верхняя Радищевская ул, 22, Текстильщики, Люблинская ул., 2, ЦУМ, Петровка ул., 2, эт. 6, Юпитер, Новый Арбат ул., 19, стр. 1 , Столица, Кустанайская ул., 6, Крокус-Строгино, 66 км МКАД, Черемушки,Нахимовский пр-кт, 33/2, СМ - Квадрат, Диск, Ленинский д. 11, Столица Ключевая, АВ-Таганка, Мир Печати,